

与计算机谈一谈
不只是选择编程语言

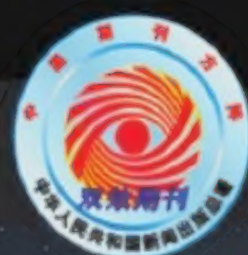
新"仙剑"与新思路
本刊记者独家专访姚壮宪

04月下
本期特惠价 ￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第401期

大众软件®

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



Windows™

P20 变革
Windows 8新特性概览
P26 性能对比测试
Windows 8 vs Windows 7
P37 用事实说话
Windows 8软件兼容性测试
P43 路漫漫其修远
当ARM遇上Windows 8

离开Windows 7的日子
Windows 8消费者预览版全面解析


ISSN 1007-0060



重磅专题："质量效应号"性能大检测

新品初评：天语W800手机 / 华为荣耀U8860手机 / 智器T15 Ten3平板电脑 / 罗技《御龙在天》特别版键鼠 / 广颖电通V30固态硬盘
应用聚焦：激动人心的移动支付2.0时代
前线地带：暗黑血统II / 杀手5——赦免
评游析道：别害怕黑暗——简评《黑暗领域2》
在线争锋：从黄皮肤看向蓝眼睛的"魔兽世界观"
龙门茶社：《星球大战》的真正核心
极限竞技：Protoss低迷背后的种族因素
游戏剧场：无限世界之旷野（四）


本期强档攻略
亚瑟王II



2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
魔之精灵
ONLINE
2012年4月11日萌动公测

重点推荐

P18 特别策划
离开Windows 7的日子
——Windows 8消费者预览版全面解析



Windows 8作为微软最先进的操作系统究竟有哪些重要变革？与Win7相比性能上是否有所突破？软件兼容性是否会成为消费者的担忧？当它出现在平板会展现出怎样的魅力？

P48 应用聚焦
暂别钱包，拥抱手机支付
——激动人心的移动支付2.0时代



如果厌倦了在钱包里塞上一堆容易遗失的零钱，如果对无法随时随地完成每一笔支付的信用卡失去了耐心，那么，手机支付就是你最值得期待的新热点！

P94 攻城略地
亚瑟王 II



本作沿袭前作，仍是回合制策略加实时制战场的仿“全战”风格，地图终于扩大到不列颠全岛，文字任务系统所占比重大幅提高，灵歌风格的英伦古典配乐更是让人心旷神怡。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北 京	刘 洋	湖 南	王 磊
山 西	王 凯	上 海	刘云迪
天 津	王 帆	江 苏	王 毅
吉 林	刘敬东	四 川	李翰云
河 南	王鹏飞	新 疆	王 昊
湖 北	戴 颖	陕 西	赵 蕊
河 北	韩 爽	重 庆	吴孟斐
山 东	周晓阳	江 苏	孙燕芳
广 西	叶晓波	贵 州	廖勇军
广 东	邹 梦	云 南	黄 哲



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本


三国
WWW.9HSG.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊
本期责编 毋羽
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年4月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

严正声明

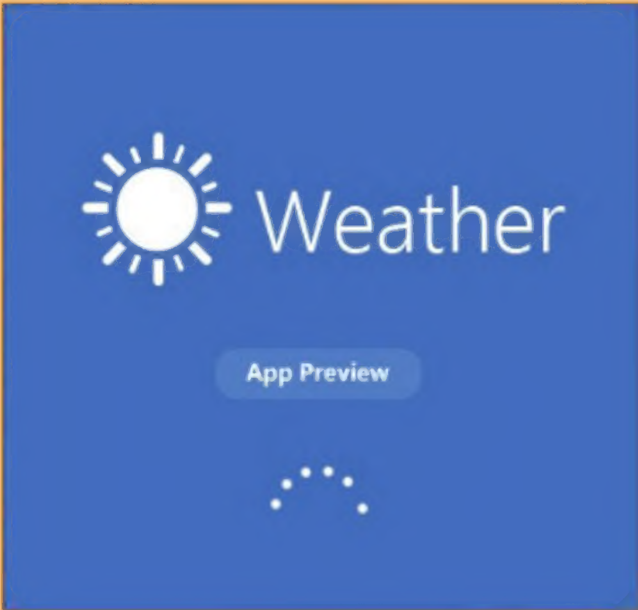
《大众软件》杂志社与北京市报刊发行局签订了唯一邮发发行合同。北京市报刊发行局是国内唯一的《大众软件》发行渠道。近期一些网站打着本社名义，征订、邮发《大众软件》杂志，是对《大众软件》的侵权行为，严重干扰了北京市报刊发行局及本社的发行工作，造成了严重的后果！上述网站应立即停止征订、邮发《大众软件》杂志的行为，否则本社将用法律手段，维护《大众软件》权益。

特此声明。

《大众软件》杂志社

责编手记

本期“特别策划”的Windows 8专题着实把我和Roll折腾得够呛，忍不住要在这里吐吐它的槽。首先是安装之后进行新功能测试，和Windows Phone 7相似，如果某些Metro应用不支持你设置的国家，那么肯定会得到一条“This app is not available in your market”的提示。上网搜索，世界各地很多用户纷纷中枪：



“I downloaded English 64bit one and I am in Hong Kong. Weather, maps, finance all cannot run. ”

“I am from India! and same problem here ! :) ”

“Windows Store, Weather, Maps not working here in Iran either. ”

还好最终把它们都调试了出来，至于具体过程已经记不清了......

另一件比较悲催的事情就是Win8把Roll的一块儿SSD硬盘搞坏了，症状为完全无法识别，详细情况参看某篇文章中的插文，我很担心提及此事过多的话，他会把我灭了......过几天抽空去趟中关村修修吧，下次晶合快评我会做个报告。此外在安装过程中也遇到多次“我们无法创建新的分区，也找不到现有的分区”的经典错误，解决方法可以参考此页面http://t.cn/zOJhywz/。好了，睡觉去。

本期责编：世界

汇众教育
www.gamfe.com

游戏学院 GAMFE.COM 培养游戏设计与开发精英
动漫学院 GAMFE.COM 培养动漫设计与制作精英

游戏动漫 人才奇缺
订单实训 直击就业

2012，HOLD住的梦想

游戏动漫产业的迅猛发展，使数字娱乐职业培训成为社会关注的焦点。其中，校企合作更被公认是职业教育培养高素质技能型人才的完美途径。日前，由企业与培训机构联合打造的“订单式”培养模式就颇受广大学子及家长青睐，成为2012年游戏动漫人才零风险就业的绿色通道！



零起点！零基础！定向委培！限量招生！

名企委培，直冲高薪！

入学之前，本来有着一份不错的工作，但在看到游戏、动漫行业良好的发展势头后毅然辞职来到汇众教育学习游戏美术设计。在汇众教育的日子，感觉自己每天都在成长，既充实又快乐！刚进汇众教育的时候，看见一些学生的毕业作品，感觉很难以想象，似乎自己无法做到，现在发现错了。我不光能做到，而且还能超越他们。所以，不要以为做出好东西是一件非常难的事情，只要信心在，努力在，坚持在，汇众教育在，你就能做到这一切。

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；
课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；
授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论 + 企业项目实训；
郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64510032
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
济南校区：0531-82399012
杭州校区：0571-87247756
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115
郑州校区：0371-63979871
长沙校区：0731-84457601
沈阳校区：024-22766600
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566175
深圳校区：400-6185-681
西安校区：029-86690216
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

漫步云端
天语W800手机

■晶合实验室 魔之左手

天语第一代阿里云手机W700作为国内首批以云概念打造的手机终端，引领了近期手机的发展趋势，其后国内市场的很多手机都以提供云服务为卖点。W800作为W700的后继机型，是否能将云手机推向新的高度呢？让我们来感受一下吧。



天语W800侧面音量键旁带有HDMI输出接口，顶部电源键顶部与壳体完全平行，且面积较小，使用略显不便，好处是可避免误触



机身背面带有柔和的弧度，手感出色，整机尺寸为129×67.5×12.5mm，手机重量175g。装载了一颗500万像素的摄像头，支持自动对焦和测光



W800支持GSM/WCDMA制式，其电池升级为2000mAh，在进行大量软件和应用测试的情况下，续航时间仍可达24小时

天语W800的外形设计类似W700，但外形尺寸大了一圈，配备4.3英寸800×480分辨率屏幕，支持5点触控，顶端带有30万像素摄像头。采用新的阿里云OS操作系统，底部快捷键最右侧是特色的“云”功能快捷键，双击还可以截图



相对于其他手机，W800的云OS在云服务方面更加全面，除了100GB云存储和备份外，还用了三屏的空间来显示热点搜索、热点信息、网络购物功能，前两者会将云端的信息直接推送到手机上，让人感觉随时漫步在云端，而非需要时才申请云服务







天语W800使用的阿里云OS基于Android系统，不过对界面和功能进行了大刀阔斧的改动，其首屏待机界面结合了iOS和Android系统的特色，例如它将所有功能图标都放在待机界面上，而且将两个图标拖动到一起，还可直接组成文件夹。数据连接开关、铃声开关、流量统计等功能也被直接安置在主界面顶部，使用方便。



便于使用的文件夹功能



应用中心其实是自带的软件市场

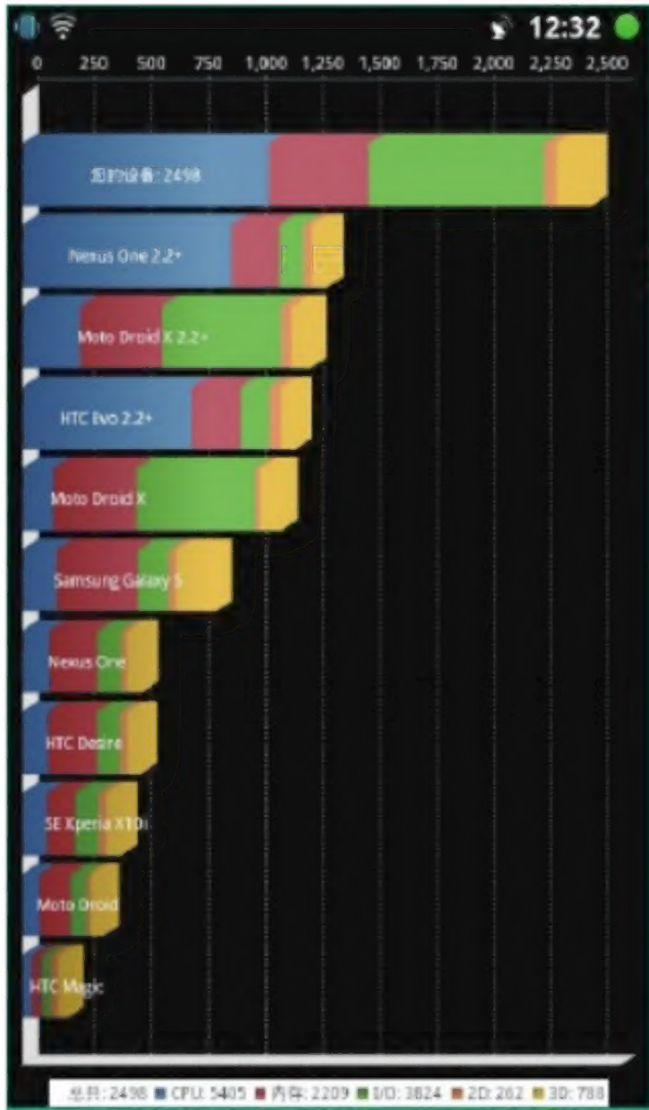


谷歌地图报错退出

阿里云OS可直接安装Android应用和游戏，我们使用的所有测试软件和绝大部分常见游戏、应用软件都可正常使用，其应用中心里也提供了大部分常见Android软件和游戏。不过在测试中也有一些特殊情况，例如谷歌地图6.4.0版本，定位速度就有些慢，使用"设置"功能时还会报错退出。



被分为4屏的"设置"界面





性能测试成绩出色，但略低于配置基本相同的W808

与标准Android手机相比，W800的"设置"功能界面变化巨大，且取消了一些显得过于"专业"的功能，例如它没有"应用程序"选项中的"开发"选项，所以无法被"豌豆夹"手机管理软件识别。另外它还放弃了顶部下拉框，在希望了解和更改手机实时状态时略显不便，在连接电脑时改变USB连接状态，或者了解下载状态，就必须进入设置和下载界面。

这款产品仍采用1GHz NVIDIA Tegra 2双核处理器，内存升级为1GB，配置8GB ROM，支持最高32GB MicroSD卡扩展，GPS等常见功能。其象限（Quadrant）测试得分为2498，安兔兔测试得分4623，成绩略低于配置类似的Android 2.3手机天语W808，而且图形性能更是明显偏低。

总结：

阿里云系统和圆润美观的外形、高性能硬件、大容量电池的配合，让这款产品成为一款易用的手机，而且也是和云端连接更为紧密的终端。不过需要注意的是，云OS操作系统在兼容性方面并非完美，虽然其应用中心已经提供了足够使用的软件，但喜欢尝试各种第三方软件的数码发烧友可能仍会觉得有些拘束。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 北京天宇朗通通信设备股份有限公司
上市状态： 已上市
售价： 2980元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400-700-9966（服务热线）
推荐用户： 支付宝和淘宝用户，追求简洁易用和大屏的手机用户
相似产品： 戴尔百度·易手机、天语W700、华为荣耀U8860等

Android 4先锋

华为荣耀U8860手机

■晶合实验室 魔之左手

华为是近期表现非常优秀的国产智能手机品牌，作为出色产品U8850的后继者，也是国内首批升级到Android 4的手机之一，U8860荣耀以其同样优秀的性价比吸引着很多用户的关注，尽管华为更精彩的产品已经在国外发布，但内地市场中我们近期仍只能通过它来体验华为最新的手机设计能力。



华为荣耀采用一体化的前面板和触摸式控制键，侧边框略有突出。4英寸防刮屏幕支持5点触控，分辨率854×480，带有30万像素前置摄像头。目前常见型号为黑白两种面板，据称还会有黄、红等多种彩壳版本

华为的大屏手机设计重视手感，为了保证能一手掌握，所以背部较为圆滑，并尽量缩减宽度和厚度，U8860的宽度就仅有61.5mm，厚度为10.9mm，实用重量141g（含SIM卡和TF卡）。其背部还带有效果出色的800万像素摄像头和补光灯、扬声器



包覆式后盖适合超薄的机身，便于更全面的进行机身布局，且安装更紧密。它采用了顶部电源按键靠左侧的设计，与大部分手机不同





1930mAh电池是其配置的亮点之一，在我们频繁测试的情况下，可维持20小时续航，如果仅有少量电话和短信的话，续航时间可达72小时以上（左图为保留15％电量时的续航时间）



荣耀U8860采用Android 4.0.3系统，支持GSM和WCDMA标准（另有CDMA/CDMA2000版本C8860E），内置1.4GHz处理器，512MB RAM和4GB ROM，并支持最大32GB存储卡扩展。尽管采用单核处理器，其性能却并不落伍，象限成绩达到2350左右，安兔兔评测3520分。作为强大的系统提供商，华为的智能手机不仅是独立的智能移动设备，而且可享受到华为的Cloud+云服务，拥有160GB云空间，支持数据备份，手机找回等功能

总结：

这款手机续航和拍照能力都相当不错，性能也让人满意，还有华为提供的强大云服务，外形则很适合年轻用户。在联通的优惠购机计划中，也表现出了不错的性价比。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 华为（Huawei）
上市状态： 已上市
售价： 2499元
附件： 数据线，便携式充电器，耳机、说明书等
咨询电话： 800-830-8300（客户服务中心）
推荐： 追求高性价比和大屏长续航的智能手机用户
相似产品： 戴尔百度·易手机、天语W800云手机等

双核时代
智器T15 Ten3平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

作为智器的普及型平板电脑系列，Ten3的编号被赋予了2012年推出的双核系列产品中的先锋——T15，不仅外形和Ten、Ten2基本相似，而且价格也仍然维持1499元。



T15采用Android 4.0.1操作系统，内置德州仪器TI OMAP4430 1GHz双核处理器，集成Power VR SGX540图形加速器，配制1GB双通道LPDDR2 RAM和6GB ROM。安兔兔测试可达4153分，象限测试1357分

T15的外形尺寸等都延续了Ten系列的特色，采用9.7英寸1024×768分辨率IPS屏幕，支持10点触控，底部保留了触控式Android快捷键，顶部带有200万像素前置摄像头。其背部采用平整的金属背板，没有配置摄像头，中央的大型智器Logo非常显眼







其厚度为12.7mm，实际重量760g（含MicroSD卡）。侧面拨杆用于启用/禁用正面Android快捷键，还带有MicroSD卡插槽，最高支持32GB容量扩展。其USB接口支持OTG功能，可从其他USB设备读取文件，当供电不足时还能用充电器进行辅助供电



智器内置的特色软件包括智阅PDF阅读软件和智库在线软件市场等，并直接提供了多种格式视频文件播放功能，播放流畅，显示和声音效果都很不错



作为入门级产品，T15的配置并不算高，它不支持蓝牙、GPS卫星定位，也未提供背部高分辨率摄像头，如希望得到更全面的功能，可期待即将到来的，更强大的智器中端双核系列产品



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 智器（SmartQ）
上市状态： 已上市
售价： 1499元
附件： 充电器、USB线、OTG连接线、耳机、说明书等
推荐用户： 注重阅读体验和屏幕性能的移动娱乐用户
咨询电话： 0551-5311585（售后服务）
相似产品： 智器T12、苹果iPad2等

总结：

智器T15保持了Ten系列一贯的高性价比，非常适合入门级平板电脑玩家，Android 4系统在易用性和界面设计方面的表现也很出色。



只手御龙
罗技《御龙在天》特别版键鼠

■晶合实验室 浮云

罗技的产品线十分齐全，无论是高端产品（G700鼠标、G19键盘）还是中端产品（G500鼠标、G15键盘）都不乏经典之作，今天我们拿到的是罗技旗下的入门级游戏产品G300与G105鼠键套装，由于和腾讯旗下的《御龙在天》网游有合作关系，因此也被称为《御龙在天》特别版。



顶部双功能键



多媒体控制功能标在F6~F12键的侧面

从外包装上来看，这两款产品采用了罗技一贯的外包装设计，在键盘的包装正面的左上角与鼠标包装正面的右下角，可以看到《御龙在天》相关的赠送礼包贴纸，并内附装备兑换卡。

罗技G105键盘的尺寸为450×210×35mm，大小适中。正面为黑色工程塑料，背面采用了朱砂红色底面设计，让人眼前一亮。该键盘的背面还有些出水孔，这说明它有一定程度的防水能力。从正面看，为了突出游戏键盘的实用性，该键盘特意将MMORPG常用的WASD与动作游戏常用的上下左右按键设计成银灰色，用户在背光下可轻松识别。另外这8个键帽的手感与其他键帽也略有不同，熟练玩家很容易摸出其中的差距。G105键盘顶部有背光调节键和“Win”键开关，前者能调节3档亮度，后者则可有效地避免玩家在游戏时误碰Win键带来的意外局面。



通过罗技提供的软件可以方便的录制动作

G105最左边拥有6个可编程按键，玩家可以根据自身需求对这6个按键进行自由设定。如果觉得不够，还可以进行多组编排——该键盘的3个分组按键位于键盘的左上角，能组合出3组共18个快捷功能。G105没有配置独立的多媒体按键，需要通过键盘上的FN与“F6~F12”来配合实现多媒体控制功能。

G300鼠标采用左右对称设计，113×72×40mm的尺寸属于中等体型。它借鉴了G700的大拇指凹槽设计，两侧有明显的凹槽和平台，加上双





G105与G300外观灵动，自定义按键丰富，游戏常用按键得到了强化设计。这对搭档的性能指标并不惊人，但可充分满足《御龙在天》等网游玩家的需求。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 299元+199元（键盘+鼠标）
附件： 说明书、保修卡、游戏装备兑换卡等
咨询电话： 800-820-0338（售前及售后服务）
推荐： 《御龙在天》玩家，中初级游戏玩家


键鼠共带有24套动作的自定义能力

色注塑类肤质侧裙和侧裙表面的花纹，无论在视觉、手感抑或是防滑防汗方面，都表现得比较出色。G300底面与G105底面设计一样采用了朱砂红色，三大片黑色垫脚有助于顺滑移动。其按键采用了一体式设计，尽管G300是一款入门级产品，但是该鼠标的左右按键并未采用ZIP微动，而是使用了罗技高端键鼠常配备的欧姆龙白点微动，型号为D2FC-F-7N，点击更舒适，寿命更长。

这款鼠标也带有多达6个自定义按键，配合G105键盘，这套入门级键鼠拥有24个自定义按键。而《御龙在天》这款游戏最为独特的操控就是引入了QTE（Quick Time Eventd，快速反应按键）方式，针对不同的兵器和怪物，可用不同的按键组合来表现强大的威力及豪快的打击感，玩家可将常用的QTE组合编入这些自定义按键，在打斗时省力又省心。

数据狂飙
广颖电通V30固态硬盘
■晶合实验室 魔之左手

SP广颖电通最近推出的Velox V30固态硬盘是一款面向游戏玩家的高性能产品，它支持SATA3接口，采用Sandforce芯片组，拥有出色的速度和耐用性。另外它还拥有TRIM Command和Garbage Collection技术，解决了一般固态硬盘在长时间使用后，因资料碎片过多而导致整体性能下降的问题。它采用2.5英寸硬盘外形，全金属磨砂外壳，散热性能出色，重量仅有70g。

我们采用支持原生SATA3接口的技嘉A75M主板进行测试，安装AMD A8-3850处理器和Kingmax DDR3 2400内存2GB×2，操作系统是64位Windows7中文旗舰版+SP1，安装芯片组最新驱动程序。



实际读写速度

在多种测试软件中，Velox V30的读取速度可达440MB/s，写入速度390MB/s，都已突破了300MB/s的SATA2标准极限，所以大家最好将其应用于支持SATA3接口的主板上。我们采用大尺寸文件进行的实际读写测试中，其速度也达到了156MB/s，比机械硬盘的数十MB/s速度高得多。长时间读写测试后，其表面温度仅有23℃左右（室温15℃）。







这款SSD出色的速度和最高达480GB的容量配置，使其非常适合完全替代机械硬盘。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：不详

厂商： SP广颖电通（Silicon Power）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 3.5英寸托架、说明书等
推荐用户： 追求高性能的台式机和笔记本用户
咨询电话： 0755-83223605（客户服务中心）
相似产品： 美光m4、三星SSD 830等

2012，与计算机谈一谈
——不只是选择编程语言



□本刊编辑部 Sting

一 编程改变世界？

通过键盘、鼠标、触摸板，我们已经知道如何与计算机交谈。但在许多自傲的程序员的眼中，常人并不懂得计算机内心的温柔，只有他们才了解如何触动那最敏感的心弦。他们用一种工具，叫"编程语言"。通过这种语言，他们确实比常人更能接触计算机的底层功能，假如你认为"会计算机"是辨别美食，那么他们认为"会计算机"是烹制一道好菜；如果你觉得玩转计算机就可以仗剑行侠，他们会认为佩剑之外还必须深得干将、莫邪的真传。

程序员使用这些语言进行编程思考的模式，对世界的影响到底有多大？实际上他们并不真的倚仗思考，他们影响世界的方式是通过产品——各种软化或固化的计算程序。人与计算机的结合日趋紧密，意味着程序员的产品日渐深入到普通人的生活。物质产品对精神与心智的影响潜移默化，当你第一次在银行ATM取款机上，使用程序化菜单取钱时，或许还不以为然；当你在智能手机上碰到程序问题，多次尝试后偶然找到唯一的一条解决思路，仍觉得这仿佛只是智力挑战；直到有一天周围充斥了程序化产品，甚至人与机器智能已部分结合在一起，你可能才会意识到，操作世界的规则已经被程序员们预先定义好，程序员的思维已经固化到集体共同的思维模式中。

这方面最耸人听闻的言论之一来自现年51岁的媒体技术学者Douglas Rushkof："人类学语言时，学的不仅是听还有说；学字时，学的不仅是读还有写；而现在随着我们向一个越来越数字化的世界迈进，我们也不仅应该学会如何使用程序，还要学会如何开发程序。在未来，面对着一个高度程序化的世界，如果你不能开发软件，那么你将变成软件。就是这么简单：要么编程，要么被编程。"——放心，我们还远未走到那一步。人类对于未知的探索，人类本质精神的延续，远不可能让"技术宅改变世界"的论断轻松实现。不过现实生活中，编程语言的教育和学习确实已经潜入到每个人的身边。



媒体技术学者Douglas Rushkof关于"被编程"的论断耸人听闻

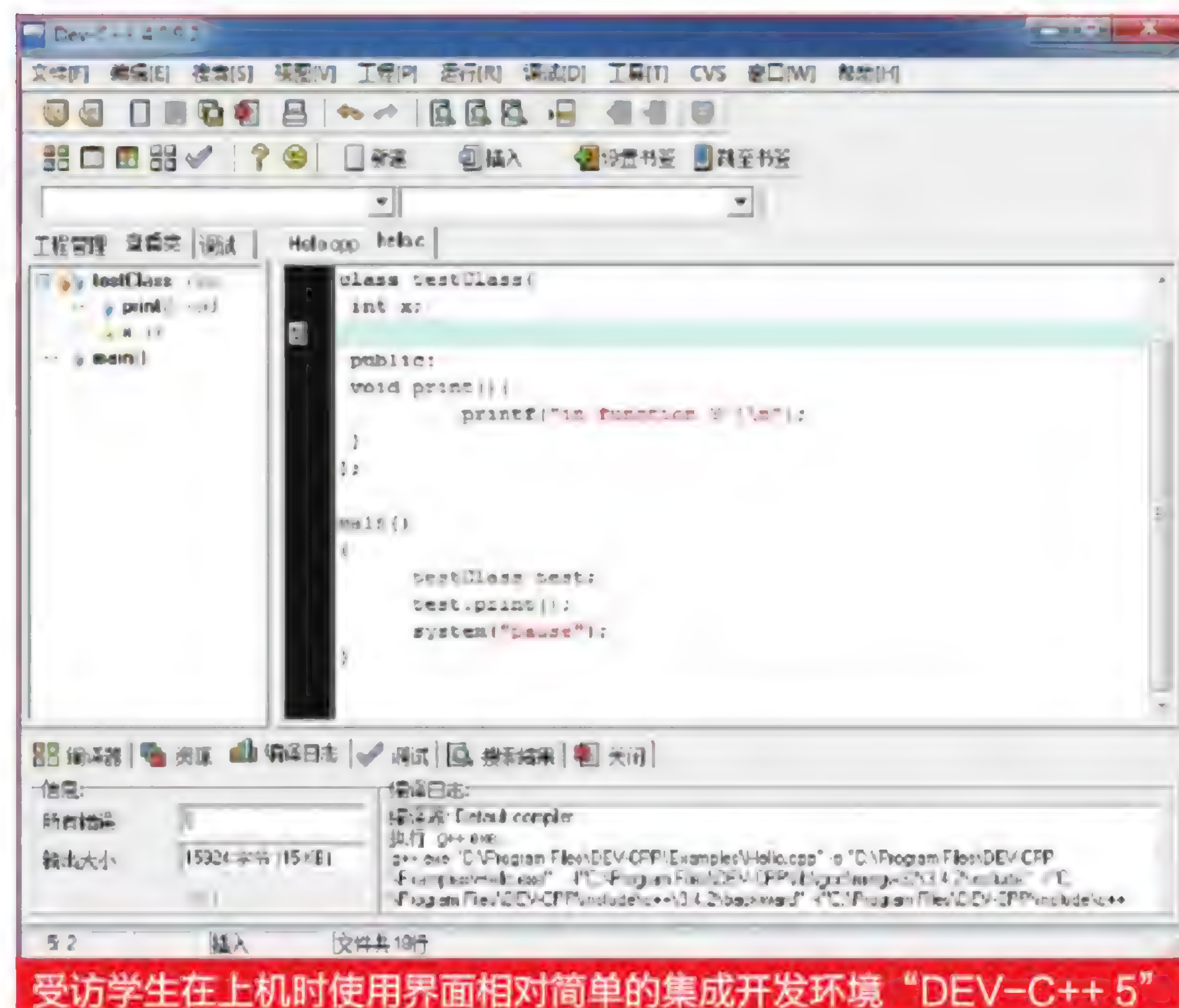
1970、80代人，一般要等到读大学后才会部分接受课堂式的编程教育，而新一代的学生，会更早接触编程的普及性教育。笔者采访了北京市重点中学第八十中学的高一学生，得知他们甫上高中，就开始了一门"信息技术"的课程。该课程教授C++编程语言，学时一学期，完成此学期的集体课程后，如个别学生仍有兴趣，可以继续在下一学期中参加该课程的分

开教学，或进一步参与该语言相关的竞赛项目，甚至开始设计自己的软件。对一个宿舍多名学生进行的调查显示，该课程的难度并不大，有的同学甚至认为相比其它课程更简单。从教学内容来看，第一学期的课程只是从基础的C++变量类型，一直讲述到分支语句和循环语句，该语言较高级的面向对象的部分均未涉及（更不用说令普通程序员都头痛的模板元及泛型编程了）。高中学校对编程课程的新选择，反映了社会对该技能的普及性要求，或者认同该技能所附有的其它思维价值。

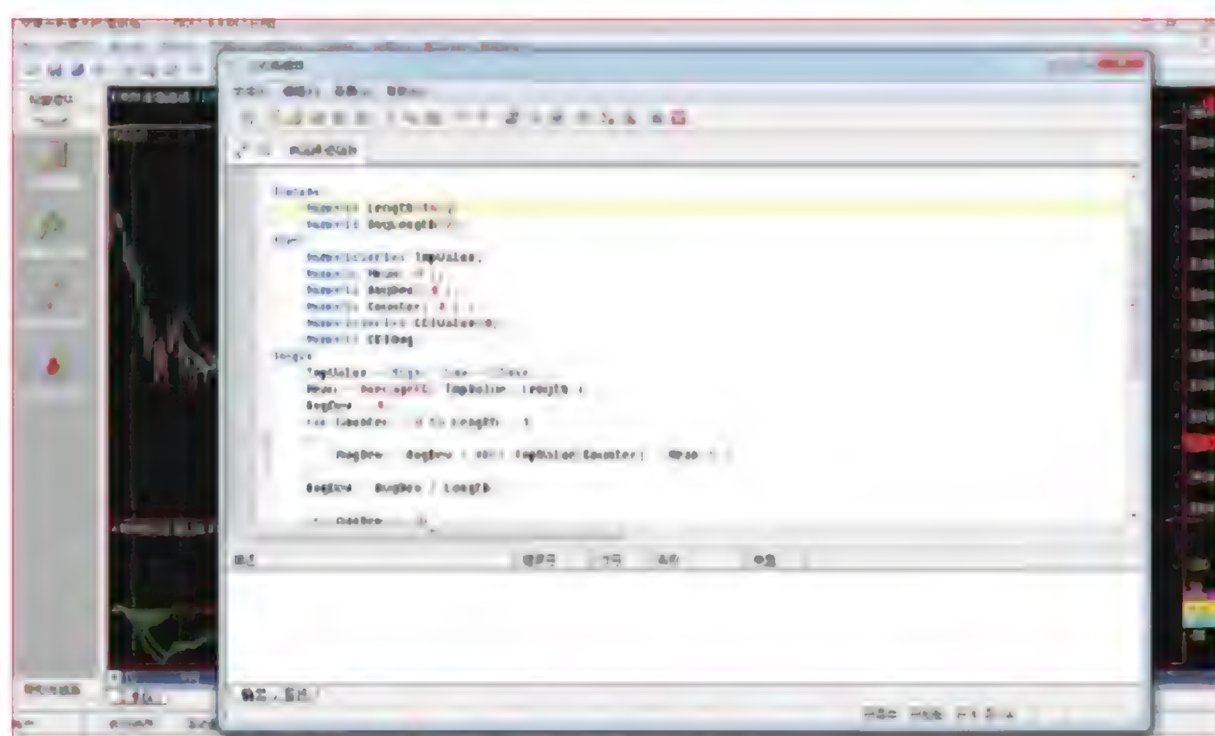
笔者对另一名35岁的金融业从业人士的采访，显示了编程在实际工作中的普及性应用。此公供职于北京某国有金融企业，在期货、股票交易中使用一种业内称为"程式化交易"或"系统交易"的方法，通过计算机编程，将交易策略写入到软件中，让软件在特定的时机做出决策和自动操作。"由于期货市场风险大，行情波动大对资金的影响也最大，利用计算机进行编程，以快速地响应市场非常必要。而现在股票市场在广度、深度上比初成立时的股票市场已扩展很多，从而采用数量化投资，也成为一个重要的投资策略；量化的投资策略本质意义上都是通过计算机，将投资策略程式化，以取得高收益。"在具体的操作中，笔者发现他使用一种类Java的编程语言，大量的功能调用已经由软件提供，使用者只需要理清逻辑，在程序中适当地调用该功能即可。总体来说使用中很少涉及编程中的面向对象设计的功能，但是基本的变量类型、流程控制语句则必须掌握。如前例采访所示，这些也正是北京重点高中在编程课程所覆盖的基础知识。

在访谈中笔者了解到，目前较正规企业的金融从业者，只要使用数量化投资、程式化交易，就必须要懂编程；此外研究、产品设计类的员工也会使用这些工具进行编程。企业内部会对自己选用的程式交易工具进行有系统的培训，培训专家除使用内部编发的资料，也会建议如果那些想再提升水平的职员进一步学习一下C或C++。"我本人也希望能够提高自己思维的层次，比如学会一些高级语言，更深层次地理解编程与应用"。

也许不仅是学生和金融从业者才会实际接触到编程，目前很多工作都会用到Excel。其图形化功能已将许多重复的计算变得简单快捷，不少人都是从Excel中第一次领略到将脑中逻辑转化为计算机操作的"程序化"思路。而如果你略懂编程，利用Excel中的VBA脚本语言，还可更灵活地操作Excel中的计算，将更多需要重复的工作交给计算机来操作。



受访学生在上机时使用界面相对简单的集成开发环境"DEV-C++ 5"



受访金融业从业者所使用的程式化交易工具，已经很像一个执业程序员使用的较成熟的集成开发环境，只是使用上更加倾向于已有功能的调用，而非数据类型的设计和操作

如果要问学习编程到底有什么作用，几乎所有教授计算机的老师都会说，因为计算机准确无差错、快速而不知疲倦，只要转化一下思路，就能将生活中重复琐碎的工作交给计算机来做，从而让自己腾出更多的时间来从事创造性的活动，或是休闲娱乐。这确实是"程序员思路"最重要的一条法则，当他们看到打字机上不停地更换铅字，就希望设计出WPS或inDesign；当他们发现洗衣、漂洗、烘干无比繁琐，就会想将此程序固化到洗衣机的智能芯片中。不过，对于普通计算机使用者来说，除了学习用程序解决实际问题之外，借此了解"编程产品"的设计思路，从而了解什么是可能，什么是不可能，什么是好，什么是不好……兴许，这就是Douglas Rushkof所说的避免"被编程"。

二 编程语言的变迁

令人疑惑的是，编程语言本身却在不停发生着变化，2011年底至今，变数更是此起彼伏。假如近年来出现的Python、Perl、Ruby等语言，还不足以撼动C/C++系的霸主地位，但Windows 7/Windows Phone流行带来的C#逐年上升，以及2009年之后苹果iOS平台火热所引致的Objective-C狂潮，已经让C++多年在开发上积累的困境大为暴露。

TIOBE是一家成立于2000年的公司，主要专注于软件质量的评估。自2001年6月开始，该公司每月发布一次编程社区指数（Programming Community index），该指数的更新基于全球范围内的资深软件工程师、课程和第三方供应商所使用编程语言的数字，其排行榜可视为当前业内使用编程语言的流行风向标，是开发者非常关注的一个重要指标。根据TIOBE所提供的前10名编程语言的历史走势图，

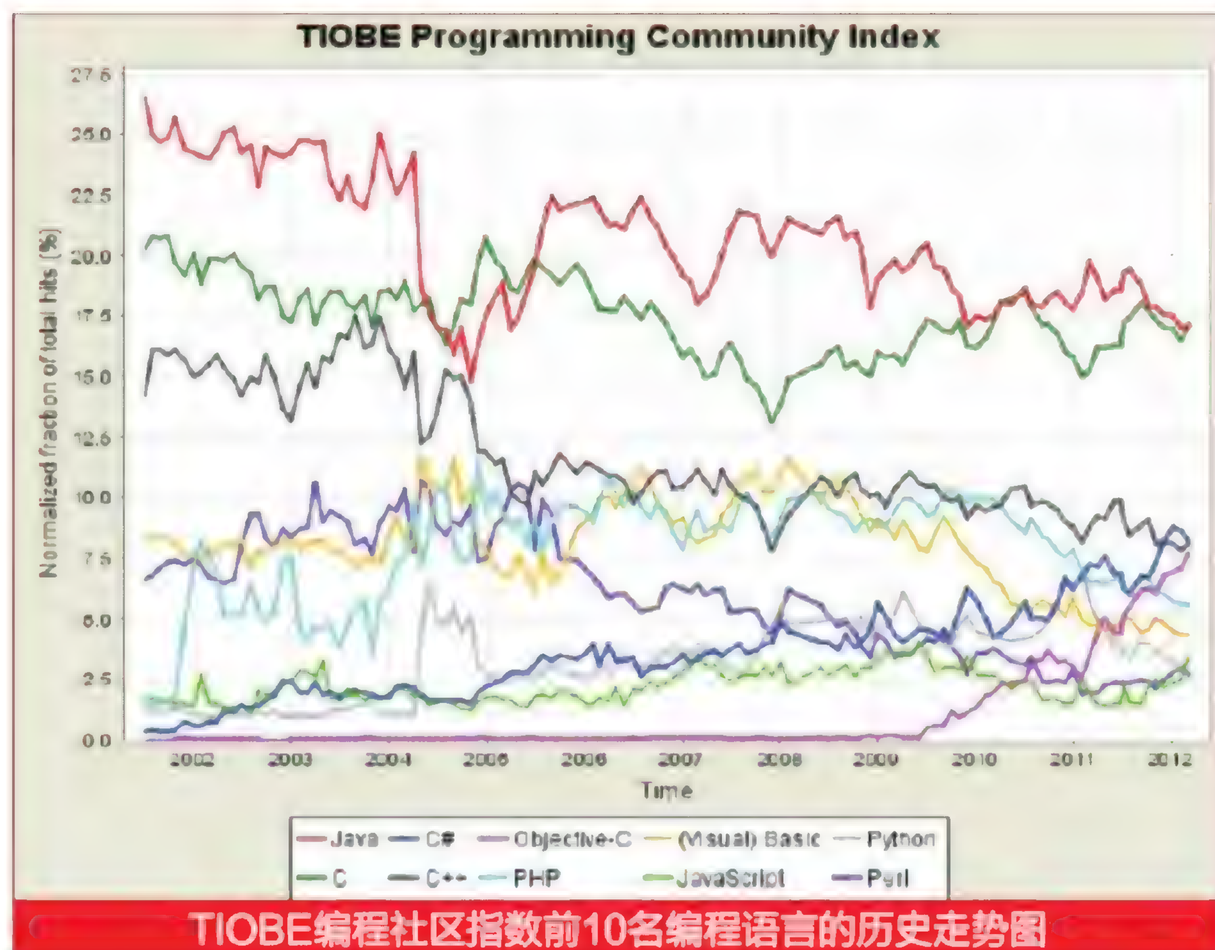
很容易看到，由Java（走势图上标注为红色）、C（绿）、C++（黑）所构成的第一梯队，在2004年中期就开始受到挑战，此后Java与C的领头位置基本难以撼动，但C++先后受到(Visual) Basic（土黄）、PHP（浅蓝）的威胁。不过，它的最大敌手最后被证实是微软的C#（深蓝）和苹果的Objective-C（粉红）。C#的长年攀升十分稳健，于2011年底正式超出C++；而Objective-C完全是一匹黑马，与iPhone和iPad的全球普及完全对应，虽然目前尚无法通过短短两年多的趋势来预言其未来，但合理的预期，在本期杂志出刊的4月份或者再多一个月，应当就会取代C++位列前四。

作为目前许多计算机专业的初始入门编程语言，C++拥有高级语言中最炫目的特色，在抽象归纳的层次上，C++的洗练与犀利几乎令每一个钻研到深处的学习者都能领略到人类逻辑思维的亮光。然而其使用度逐年下降也非意外。“C++”命名最早出现于1983年，该语言兼容绝大部分C语言的特性，并在其上增加了大量的面向对象的设计方法。该语言的顶峰期为1998年，分析机构EvansData的资料显示，以C++为工具的开发人员在整个开发界所占的比例在该年春天达到了76%。取得如此佳绩的最重要原因是C++的高效，用C++写出的代码既保证了C语言所不具有的面向对象的代码重用，又保证了从C语言继承下来的极高的执行效率。但效率所要求的精准，对程序员提出了相对更高的要求。如果一个程序员不能准确掌握该语言中的高级特性，使用时就很可能产生垃圾代码、错误代码。为此，Linux之父Linus Torvalds曾在2010年的一次争论中大肆批判C++的复杂性：“C++是一门糟糕的语言。大量不合格的程序员使用它，让它变得更糟糕。”而自由软件之父Richard Stallman也批评C++语言太复杂、语法语义模糊。

犹如一把锋利过度的剑，如果没有剑鞘，资质平庸者拿在手上就有可能造成误伤。这一情况因为C++语言一直缺乏垃圾回收机制而变得更加明显。在进行较底层的编程时，用户都需要面对内存的分配与释放问题，如果忽视内存释放，就会造成系统的内存丢失（系统认为该内存已被占用，但实际只是程序没有释放）。为此许多语言都设计了所谓的“垃圾回收机制”，在编译代码时自行释放程序员未释放的内存，有的编译器甚至在绝大多数情况下不需要程序员去考虑内存释放（例如最新版的Objective-C编译器即是如此）。整个21世纪的前十年，C++编程人员都使用ANSI-ISO在1998年制定的标准，该标准在2003年曾有一次修定。这一标准里，并没有关于垃圾回收的规则。相比于其它新兴的语言，C++的变革进程在2000年之后显得相当缓慢，无论是专家还是程序员，都在期待下一版的新标准中加入垃圾回收机制。

2011年是C++转身的一年。这一年的年底，多年未曾改变的C++ 98/03编程标准正式更新为C++ 0x/11。新标准加入了许多令编写效率提高的规则，在C++编程社区引发了新的浪潮。但是令大多数人意外的是，该标准中并没有加入垃圾回收机制，而且未来似乎也不会有。C++的创始人Bjarne Stroustrup看起来要将语言的精准推行到底。实际上，除了以上分析，许多人认为C++走下坡路的另一个重要原因在于多媒体电脑时代以来硬件价格的迅速下降，由于花很少的钱就可以买到很好的硬件，企业和使用者对某种语言带来的相对并不高的“高性能”自然不再敏感，对于开发方，反而是迅速跟进、提高开发生产力和软件稳健性变得更为重要。当然，C++开发社区也有新的声音，认为当下正全面进入移动开发和网站计算时代，执行性能的重要性再次被提高。这是不是真的？难道只有偏执狂才能生存？

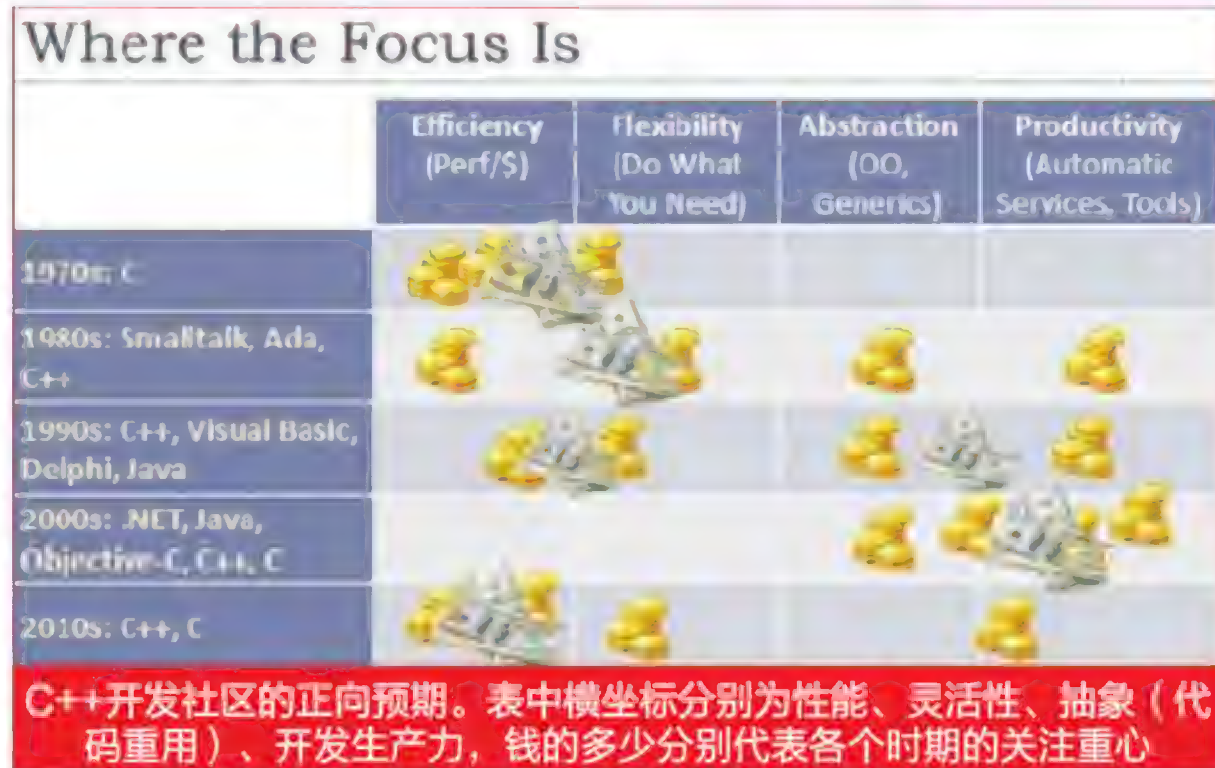
但是，所有这些对于一个初学者来说，或许都不重要。让我们从最基础的方面说起……



TIOBE编程社区指数前10名编程语言的历史走势图

Position Mar 2012	Position Mar 2011	Delta in Position	Programming Language	Ratings Mar 2012	Delta Mar 2011	Status
1	1	=	Java	17.110%	-2.60%	A
2	2	=	C	17.087%	+1.82%	A
3	4	↑	C#	8.244%	+1.03%	A
4	3	↓	C++	8.047%	-0.71%	A
5	8	↑↑↑	Objective-C	7.737%	+4.22%	A
6	5	↓	PHP	5.555%	-1.01%	A
7	7	=	(Visual) Basic	4.369%	-0.34%	A
8	10	↑↑	JavaScript	3.386%	+1.52%	A
9	6	↓↓↓	Python	3.291%	-2.45%	A
10	9	↓	Perl	2.703%	+0.73%	A
11	13	↑↑	Delphi/Object Pascal	1.727%	+0.73%	A
12	30	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑	PL/SQL	1.418%	+1.01%	A
13	11	↓↓	Ruby	1.413%	-0.09%	A
14	23	↑↑↑↑↑↑↑↑↑	Transact-SQL	0.925%	+0.38%	A
15	15	=	Lisp	0.922%	-0.01%	A
16	22	↑↑↑↑↑↑	Visual Basic .NET	0.784%	+0.22%	A-
17	18	↑	Pascal	0.771%	+0.07%	A
18	32	↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑	Logo	0.717%	+0.31%	A–
19	17	↓↓	Ada	0.633%	-0.09%	B
20	19	↓	NXT-C	0.604%	0.04%	B

2012年3月TIOBE编程语言前20名排行榜



C++开发社区的正向预期。表中横坐标分别为性能、灵活性、抽象（代码重用）、开发生产力，钱的多少分别代表各个时期的关注重心

三 作为语言和作为开发工具

从学习一门语言，到运用一门语言，再到做出某平台上期望的程序，不同语言之间的陡峭度千差万别。使用VBA在Excel中写一个脚本程序，与使用C#在Windows平台上开发一个图形界面的程序，需要面对的知识库不会在一个数量级上。为此，必须要把语言本身，和将语言作为一项开发工具分开讨论。

1.作为一门语言

谭浩强是国内教授编程语言的学者中最出名的一位。早期他所编著的《BASIC语言》发行1250万册，创下科技书籍发行量的世界纪录，之后的《C程序设计》也发行了1000万册，由于C语言的强大生命力，后者的影响力实际更大。这样一位以教授编程语言贯穿终生的学者，最近却在微博上被当作“程序员的年龄危机”的揶揄背景。四格漫画中主人公谈到：“我是一个78岁的程序员，会BASCI、VB、C、C++、PASCAL、ASM、FORTRAN还会JAVA”……“现在想学Objective-C，不知晚不晚？还能学吗？”。



该四格漫画中的吐槽也许针对的并不是编程语言的基础部分……

编程语言种类之多，确实会让不少非专业人士感到惊讶。不过，这个笑话从编程语言学习的角度来说实际上没有任何笑点。对于一个熟练掌握C++编程的人来说，勤奋的话，只需要一天时间就足够将Objective-C的语法和基础数据类型全部学会！是的，只需要一天！以谭浩强老师的天分与经验，漫画中这个问题实在是过于无厘头了。如果将编程语言也算作人类语言中的一个子集，那么这个子集可以看作语言沧海中的一粟，异常精炼浓缩，很容易学习。各语言之间的语法即使表面上看起来水火不容，其内在的逻辑本质仍是相通的。以下笔者简单整理了时下TIOBE排名前10的编程语言的少数基本语法。

名称	主要编程平台	逻辑“与”	判断分支语句	For循环	字符串的长度	类定义
Java	跨平台	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	str.length()	public class 类名 {类定义}
C	多平台	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	strlen(str)	不支持面向对象
C#	Windows	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	str.Length	class 类名 {类定义}
C++	多平台	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	str.length()	class 类名 {类定义}
Objective-C	MacOS/iOS	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	[str length]	@interface 类名 {类定义} @end
PHP	网站服务端	$a>0 && $a<401	if($a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for($i=0;$i<401;$i++) {循环体}	strlen($str)	class 类名 {类定义}
(Visual) Basic	微软产品	a>0 AND a<401	If a>0 Then 条件满足语句 Else 条件不足语句 End If	For i=0 to 401 循环体 Next i	Len(str)	通过类模块实现
JavaScript	网页动态编程	a>0 && a<401	if(a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for(i=0;i<401;i++) {循环体}	str.length	语法特殊，此处不述

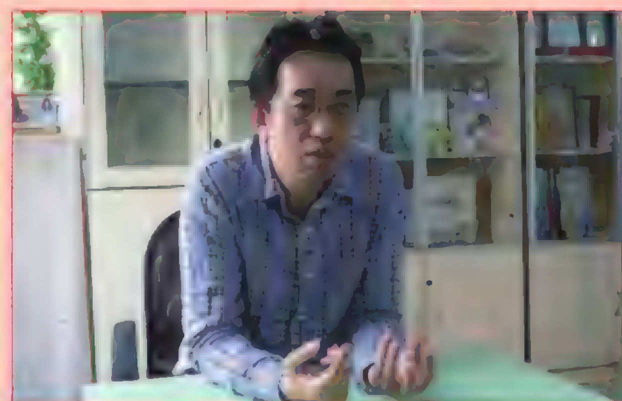
Python	多平台	a>0 and a<401	if a>0:
			条件满足语句
			else:
			条件不足语句
				for i in range(0, 401):
				循环体
					len(str)	class 类名:
						类定义

Perl	多平台	$a>0 && $a<401	if($a>0){条件满足语句} else{条件不足语句}	for($i=0;$i<401;$i++) {循环体}	length($str)	通过类包实现

***注：** 以上为了排版精练，会将通常写成多行的语句并在一行，虽然并无语法错误，但实际编写代码时应当避免此风格。

以上列表不可能完全体现各种编程语言之间的异同，但从这些简单的对比来看，各种语言在处理相同功能时具有类似的逻辑和语法。这一方面源自于人类逻辑思考本身的模式化，而另一方面也是因为绝大多数的语言创建者，都会部分吸引已有经典语言的基础，再加入自己的特色。而最经典的语言，莫过于C和BASIC，确实可以很容易在各种语言中找到这两种语言的

iOS版“仙剑五”开发访谈
——本刊记者独家专访姚壮宪



iPhone与iPad革新了人们对于数码产品的认识，而在程序员的世界中，带来的则是另一股完全不同的浪潮。App Store所支持的软件销售模式，吸引了大批程序员的进入。2012年1月份，SOFTSTAR官方开发的移植版大富翁“Richman 4 fun”正式登陆App Store；约一个月后，另一款重头游戏“仙剑五”同样以移植的方式发布iOS新版。iOS平台的游戏开发环境如何？程序员从PC平台转向iOS平台会碰到哪些问题？带着这些疑问，本刊记者对仙剑之父姚壮宪进行了独家专访。

大众软件：最早的《仙剑奇侠传》是用什么程序语言开发完成的？现在的“仙剑五”PC版和iOS版游戏又分别是用什么语言制作的呢？

姚壮宪：最早的DOS版“仙剑一”是用BASIC和汇编两种语言配合制作完成的。具体来说，游戏的中上层和逻辑层使用了比较易用的BASIC语言进行构筑，图形引擎这边则是利用汇编语言进行开发。总体而言，“仙剑一”在游戏中“重视速度”的部分采用了汇编语言作为开发工具，重视逻辑架构的部分则全部交由BASIC语言处理。至于最新的《仙剑奇侠传五》，PC版本的游戏依然是用C语言开发完成的，iOS版本的游戏开发软件则是unreal的UDK，也就是一种提供脚本就能制作出游戏的工具。总之，在不同时代、不同平台上制作的不同游戏都有各自不同的开发工具，但不管软件工具怎么变化，程序员特有的模式思路依然是不可或缺的重要基础。

大众软件：目前看来，从“大富翁”到“仙剑”，很多经典游戏大宇都在进行移植重制。请问，这种移植工作执行起来困难吗？需要重点修改哪些部分？原版游戏的源代码是否还有重新利用的价值？

姚壮宪：对于跨平台的移植游戏来说，原版游戏的源代码基本上是没什么用处的。iOS版本的“大富翁4”由于是以复刻为主，所以之前PC版游戏的策划案、数值和图形内容大多都可以重复利用；而iOS版本的“仙剑五”则在游戏方式、内容等方面都有极大的变动，因此基本上只有人物、怪兽和场景的素材可以继续利用，特效、界面等架构方面的内容则是完全重制了一遍。另外，即便是源自PC版游戏的可重复利用素材，由于平台的硬件规格发生了变化，所以模型的面数也是修改调整过的，程序代码方面更是完完全全重写的。

当然，即使程序代码无法沿用，重新编写依然离不开经验的支持。程序员这个职位依然是无可代替的。

大众软件：作为近期的热点，iOS版本的“仙剑五”从立项到发布，大概花了多少程序员、多少美工的多少时间？

姚壮宪：“仙剑五”的iOS版开发团队一共有5名成员，包含3名美工、1名策划和1名程序员。至于具体的开发时间，最初游戏的立项是在2011年4月到5月之间，最终游戏上架的时间是2012年2月，开发时间总共大约是10个月。由于iOS版本的“仙剑5”在基本架构、画面风格和游戏设计方面都有翻天覆地的变化，因此在开发立案的阶段曾经对游戏的反响效果信心不是很足，不过推出后在App Store上收获的支持反响还是不错的。另外，大家如今看到的iOS平台“仙剑五”其实和最初设计的版本并不相同，能够取得如今的成绩和效果还是很不容易的。

大众软件：一直以来，我刊都有不少读者把“加入游戏开发业”作为自己的目标。以资深游戏开发从业者的眼光来看，要想适应国内的实际情况顺利投身游戏制作产业，您推荐他们学习那些语言、选择哪些开发平台作为入门基础呢？

姚壮宪：我个人的意见是“求新不念旧”。程序语言每过5到10年就会发生大变化，PC平台上的C语言曾经大红大紫，换到移动开发平台JAVA就显得更瞩目，到了现在还有HTML 5这样的新新工具，种类非常多。iOS和安卓这些新锐的平台上面同样也有自己的开发工具，都有自己的一片天。想要掌握全部的程序语言是不现实的，也没有必要。对于新人来说，学习掌握比较热门并符合自己开发项目方向的语言工具，作为入门来说基本上就够了。

还有就是入门平台的问题：如果是个人或者一两人的小团队小组织，iOS或者安卓确实是很好的切入点，很小很简单的应用项目只要富有创意同样可以做得很有趣，发布起来也很简单。对于新手来说，如果一开始不追求盈利仅仅是为了积累经验的话，把自己开发的免费小游戏发到苹果的App平台上进行传播是个好办法，创意足够优秀的话被全球玩家认可也不是不可想象的结果；如果是稍微有些规模的团队（十余人或者更多），不妨来试试开发网页游戏或者社交游戏；至于自己动手开发大型的单机游戏或者MMO游戏，那对于新手团队来说可能有些不太现实，人力是一方面，更重要的是这类大型游戏看重的往往不仅是个人的才华与创意，团队合作的经验与默契性也是关键，大家不妨把这种梦想作为进入专业游戏开发企业后的目标。

从大环境来看，如今的开发资源要比以前充裕得多，免费的程序源代码和素材都很丰富，平台也有更自由的选择。只要有热情有耐性，三五人的小团队做出效果不错的小游戏也是很有可能的。当然，在创业的开始最忌讳好高骛远，不要期望一步到位就能做出《魔兽世界》这样的伟大游戏，门槛太高反而会让自己的第一步跨不出去。

（对姚壮宪及iOS新版“仙剑五”的更多专访请移步本期“中国游戏报道”子栏目）

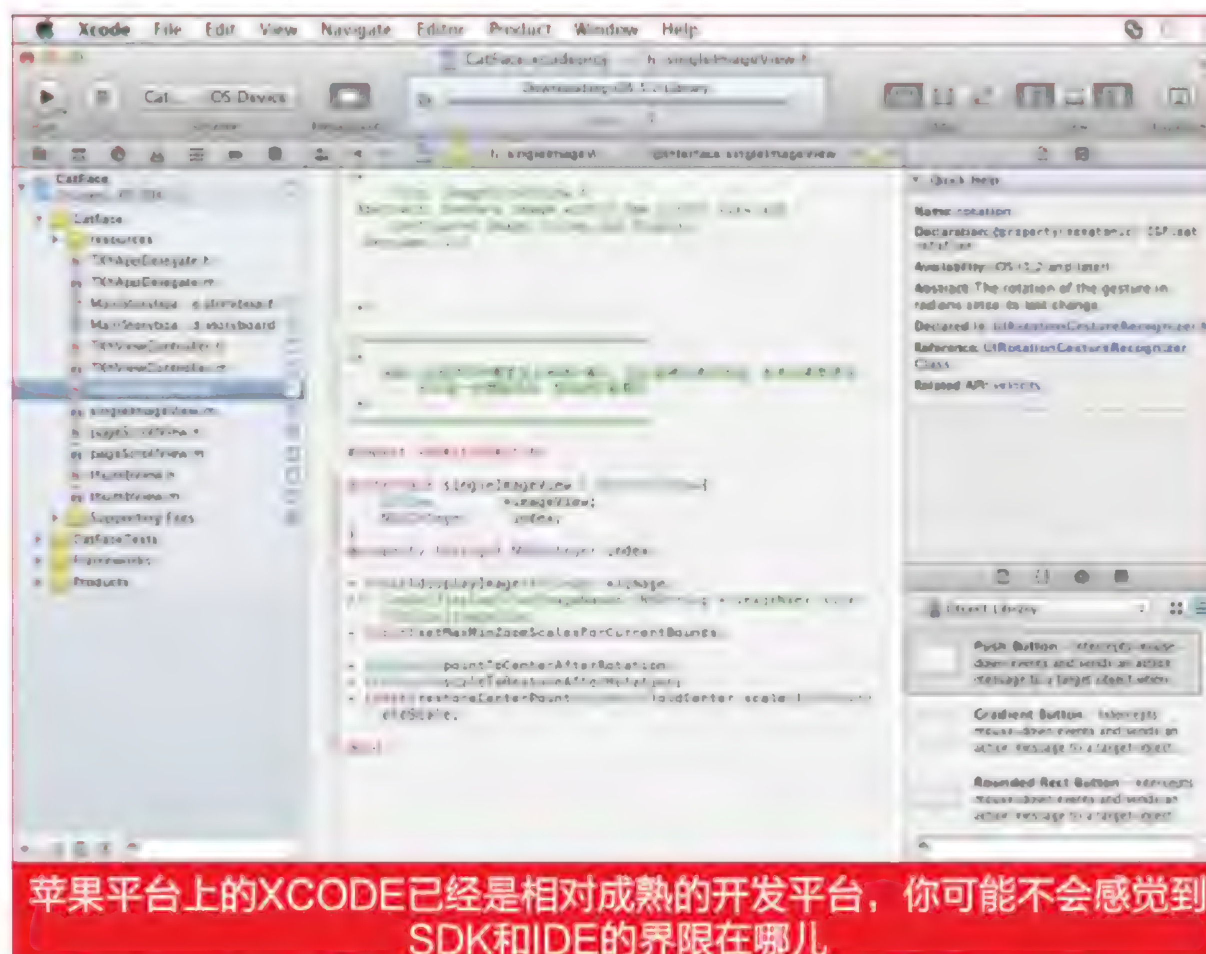
影子。而面向对象功能，C++则是不可绕开的经典，因此大多数的面向对象的语言，都会有类似于C++的基本语法。当然，这并不意味着，学语言就一定要从C、C++或BASIC学起，虽然他们之间有前辈和后辈的关系，但知识上却没有先后的次序关系，你可以从任何一门语言开始学习。更重要的是，学会一门语言后，当碰到新的语言，将能很快地举一反三，迅速掌握其基本知识。

2.作为一种开发工具

如果问题仅仅停留在以上部分，那么我们的脚步就停滞在前文提到的高中C++课程的阶梯上——任何一门编程语言的基础部分，都可以用来学习编程思路。不过，如果你希望用进一步用编程语言来进行更复杂的开发，甚至希望借其为理想和生存做准备，那么就必须讨论更多的东西。

当编程学习已经进入到掌握该语言内置的函数库/类库的阶段，就需要思考自己到底想做什么了。因为从此之后，学习就不仅是掌握逻辑，而是必须有意识地记忆一些在其它语言中或许永远也用不上的规则。所有的学习都开始凸显机会成本：你所学习的部分，很大部分都只能在特殊的环境中才能使用到，虽然这些特殊的环境也有相通之处，学会了一门同样会有触类旁通的感觉。但是，掌握一门之后，你没有必要再以兴趣涉猎的方式同时学习更多类似的编程知识——这太耗费精力了。

内置函数库/类库、SDK、IDE，都可能是你通向完整的图形化编程所必须了解的内容。所谓内置库，指的是语言本身所提供的固定调用功能，这似乎应算作语言本身的功能在上一部分讨论，但实际上不少语言的函数库的丰富度，需要花费极多的时间和精力去了解。例如C++语言所提供的STL（Standard Template Library，即“标准模板库”），对特定的几种数据结构给出了统一的使用方法，如果要准确掌握，必须对数据结构、模板编程和泛型编程有一定程度的学习和钻研。而SDK，是“Software Development Kit”的简称，即软件开发工具包。理解SDK的关键是认识到程序会在什么环境中运行，而该环境会给程序提供怎样的来往“接口”。假如你的程序运行于Windows平台上，那么对应的SDK就必须包括Windows各种系统功能的调用。早期的开发者，也许经历过直接调用系统API（应用程序接口）的阶段，而SDK的好处，是将这些API更好的包装起来，让你使



苹果平台上的XCODE已经是相对成熟的开发平台，你可能不会感觉到SDK和IDE的界限在哪儿

用起来更为方便。当然，很多SDK都会锦上添花，为你提供一些更好使用的非API调用功能，感谢它们好了。至于IDE，则是“Integrated Development Environment（集成开发环境）”的缩写，IDE可以让你更好的组织、管理、编辑、编译、调试代码，依赖于IDE，有可能会让你工作起来事半功倍，但过度依赖也有可能让你动脑筋太少，以至于不去理解各代码文档之间的关系。

在很多成熟的平台上，SDK往往和IDE打包混在一起，成为一种应用程序框架（*注），这样使用者不会感觉到SDK的单独存在，例如苹果的XCODE和微软的Visual Studio（最出名的应用程序框架之一，就是Visual C++所使用的MFC），都是如此。另外一些情况，SDK也可能不会明显地提供，这往往是因为程序所运行的环境能提供的编程接口太过简单，无需再去包装。例如在Excel中使用VBA脚本，最需要与环境交互的就是读、写单元格的内容与样式，而这只需通过几个简单的语句就能实现，这也是为什么Excel编程相对简单的原因之一。但如果是图形化编程，你可能就不得不通过SDK去控制每一个窗口、每一个按钮、每一张图形……

理解SDK与IDE的逻辑，可以在学习的时候更清楚自己在哪个位置。更重要的是，你会知道自己应当付出多少学习成本。

***注：** 关于SDK和应用程序框架的关系，还有另外的解读，但总体来说如果不对SDK做严格定义，以上逻辑简单且符合现实。*

四 理想 或是谋生

我们确实有学习编程语言的必要。此时的你，无论是打算学习自己的第一门语言，还是面临学校安排好的课程、不知是否应当自学其它语言，抑或是希望找一门语言作为开发工具深研下去，都可以先对编程的世界做一个概观的了解。以目前大专院校普通以C++作为编程入门课程的情况来看，这并不会造成与未来无法对接的情形（作为一门语言）。不过是否将C++作为未来的一种开发工具，考虑到较高的学习成本，编程语言的流行趋势也必须列入考虑。C++能满足很多程序员追求“程序侠客”的理想诉求，也同样有现实的潜能，不过C#、Objective-C则站在更为现实的层面上向程序员们发出的温暖的号召。在本文的插文中，我们将仙剑之父姚壮宪的一段访谈放了上来，希望能够对各位有所启示。

不过，总体来说，我们都应当去做自己喜欢做的事。无论以什么样的姿态出现于世人面前，当你坐在计算机面前，想起那些蓬头垢面、孜孜不倦、逐条将程序功能一一实现的时刻，你意识到自己从来没有像这样投入过，你意识到以程序员的思路解决问题就是痛并快乐着，你觉得不一定要做出什么，你爱的就是编程。

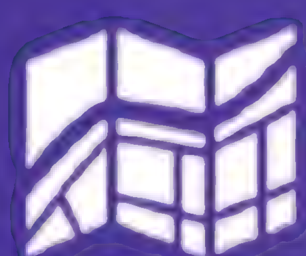
离开Windows 7的日子

Windows 8消费者预览版全面解析

■策划 本刊编辑部



应用商店



Maps

15
星期四
日历



远程桌面



Internet Explorer



相机



SkyDrive



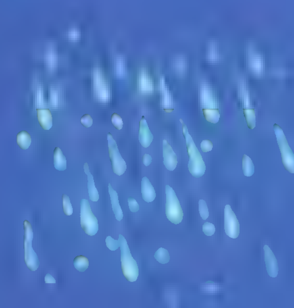
邮件



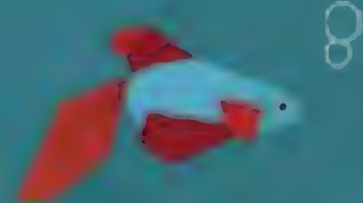
人脉



Video



43°
Seattle, WA
Showers, 53°/40°
Weather



桌面



消息



Reader

亲爱的用户，你是否愿意使用Windows 7？爱她、整理她、尊重她、保护她，像你爱自己一样。不论她健康或是死机、流畅或是崩溃，始终忠于她，直到离开世界？

我愿意。

Windows 7，你是否愿意让你的主人使用你自己？无论是用来玩游戏还是看电影，塞满软件还是强行关机，相爱相敬，不离不弃，永远在一起？

我愿……等一等！我有异议！Windows 8，我更愿意！











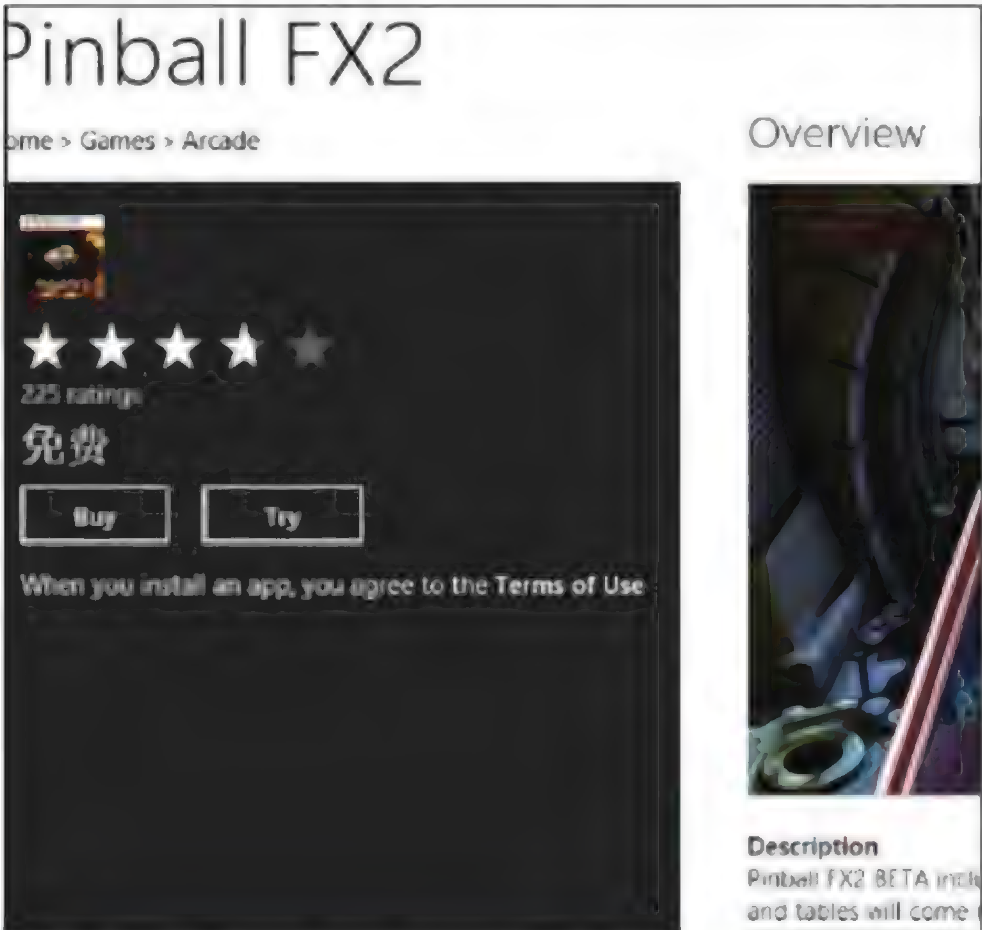


导 读

变革 Windows 8新特性概览

■晶合实验室 世界





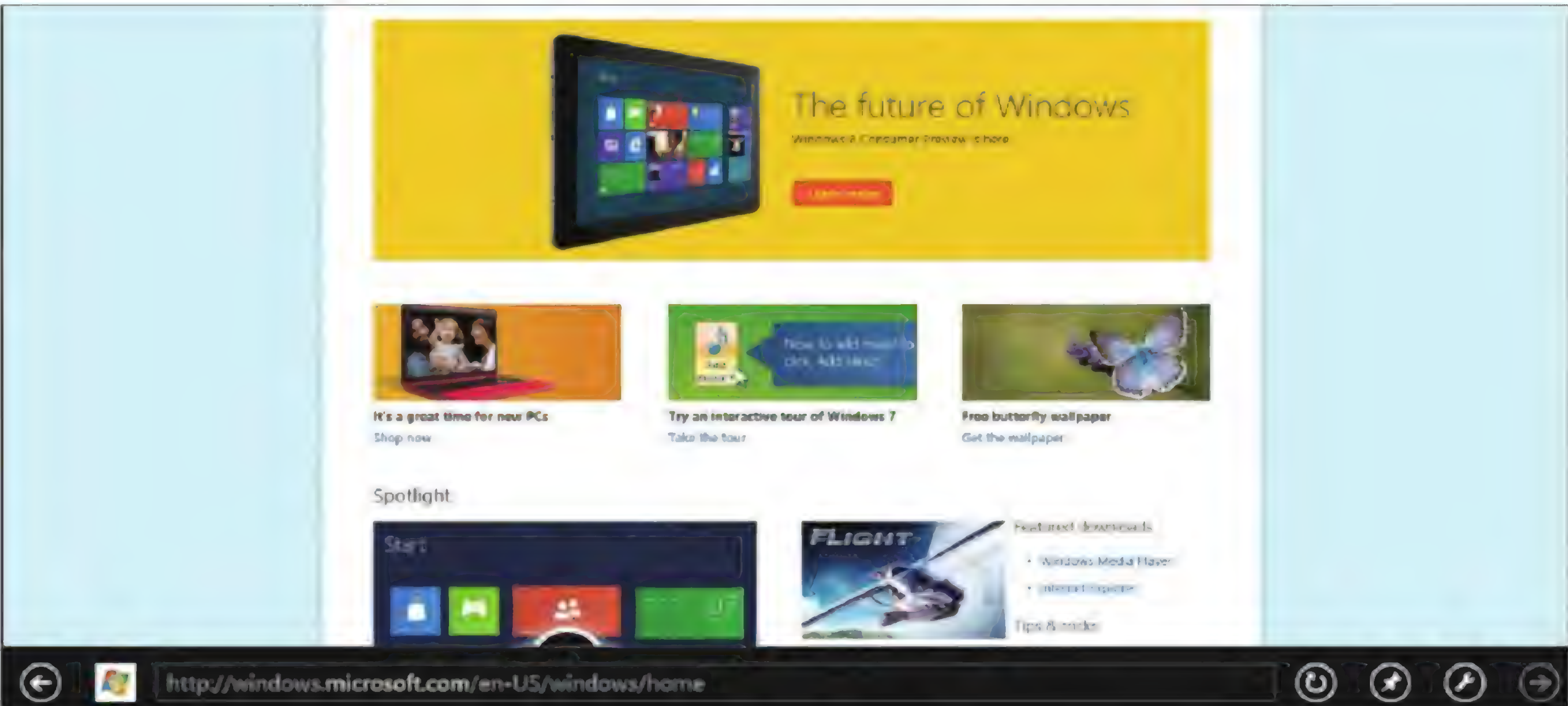
应用商店

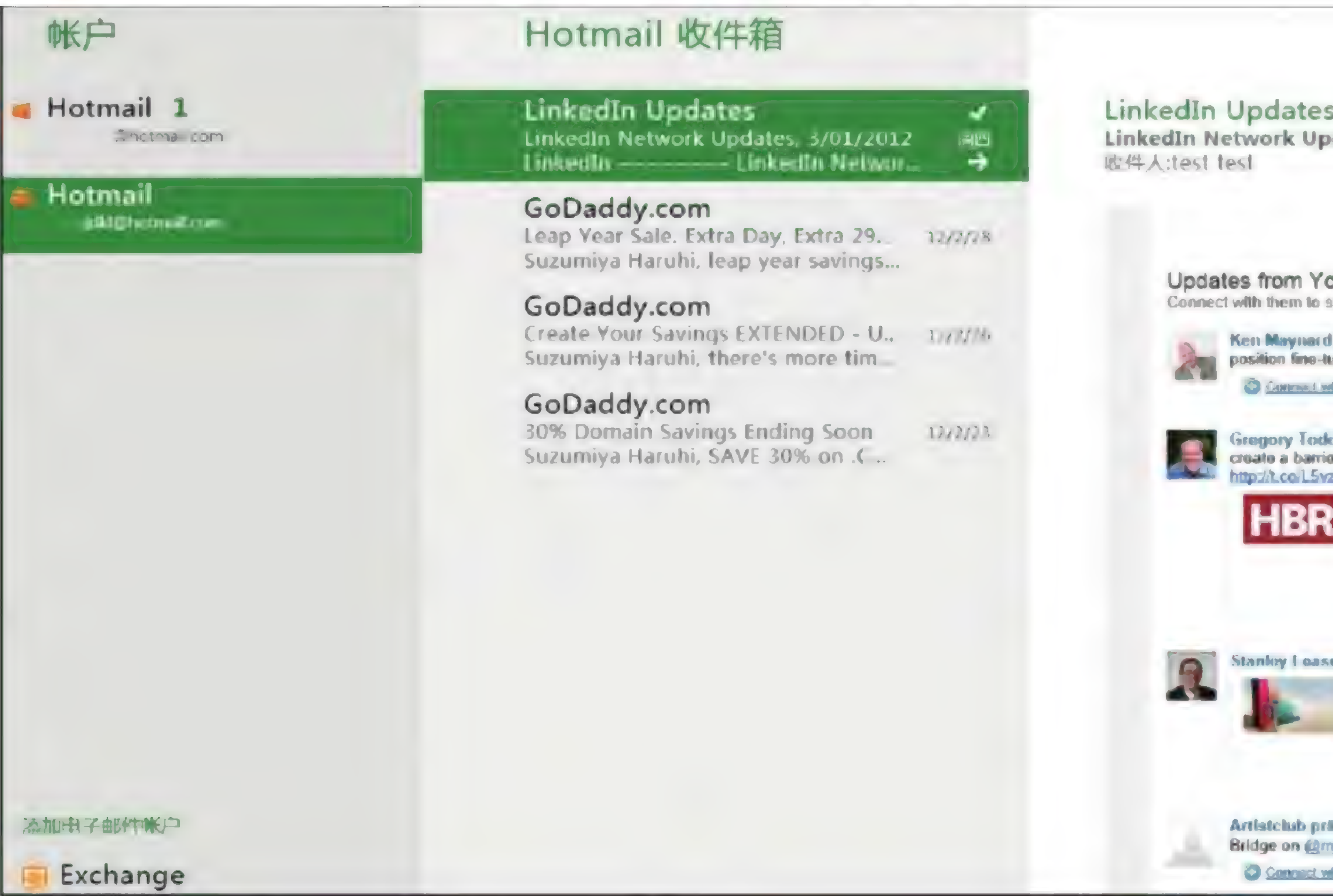
Windows 8消费者预览版的应用商店是微软操作系统的一次巨大革新，它将移动领域的软件商店模式移植到了桌面平台，通过优质、安全、多样化的应用丰富人们的生活与工作，同时还会促进Windows Phone应用商店的成熟，达到相辅相成的目的。目前应用商店中的软件种类比较齐全，但是数量却不是很多，这也正是为全球广大的开发商与个人开发者创造了又一全新的舞台。

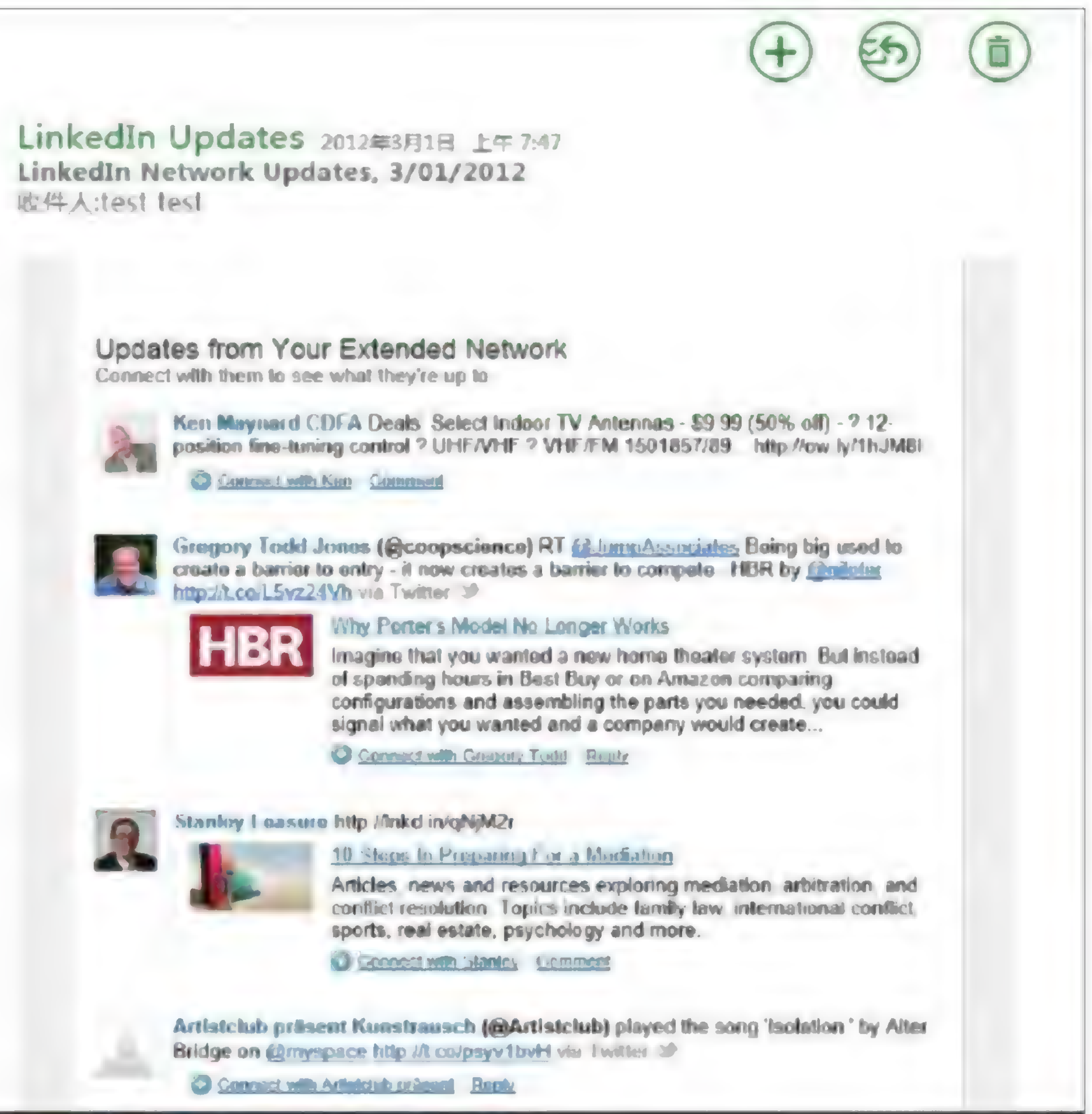


Internet Explorer 10

Metro风格的IE 10提供了一种沉浸式、无边框、触控优先的使用体验，用户在浏览时将感觉不到浏览器的存在且非常流畅，这可能要归功于不支持Flash插件和加载项的缘故，不过依然可以在桌面通过传统IE浏览器来查看这些内容。底部的地址栏会根据用户以前访问的页面进行智能检索。









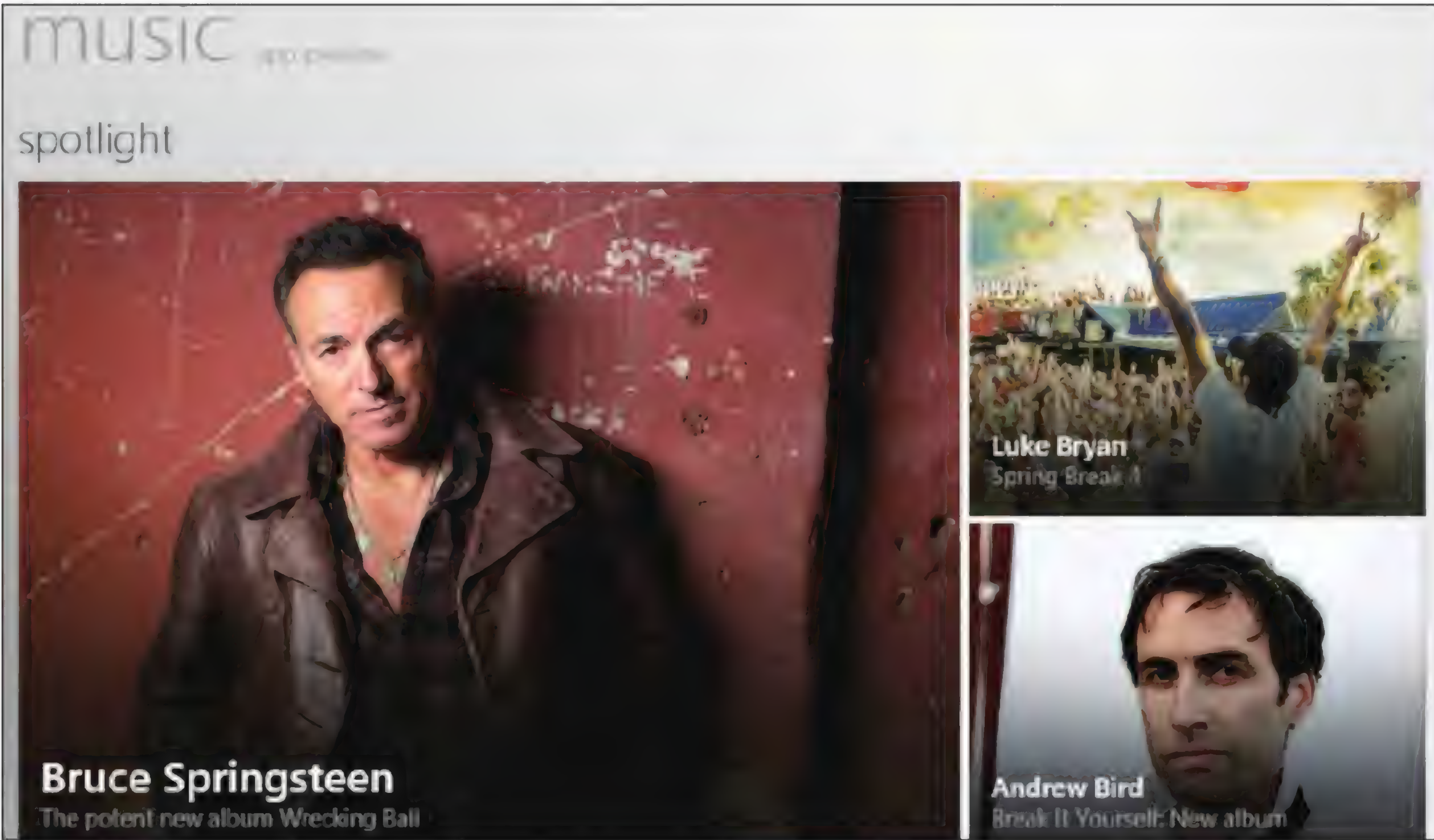


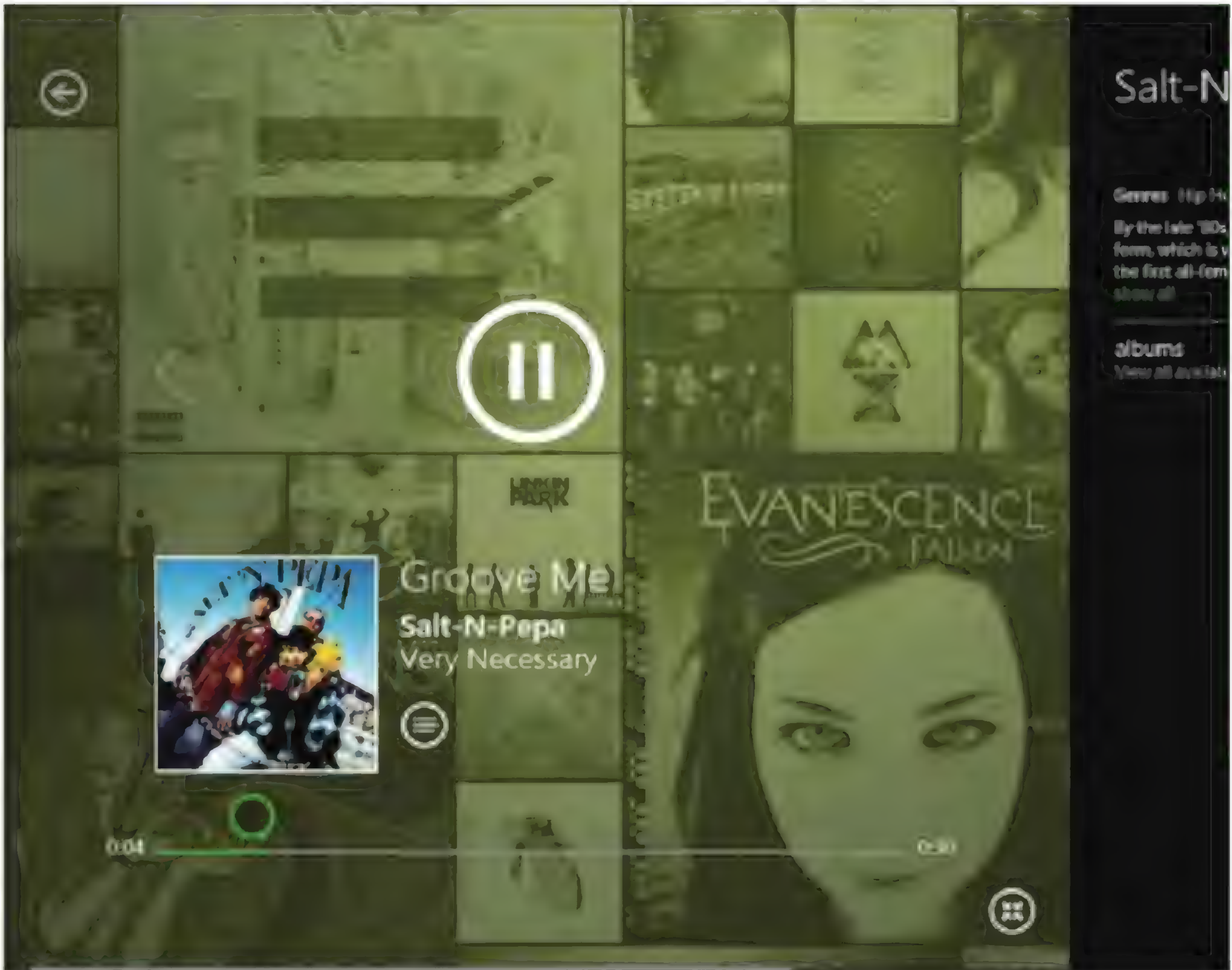
邮件

如果你经常使用Microsoft Outlook来管理邮件，那么建议你花上两分钟的时间来尝试一下Metro风格的“邮件”应用，我敢打赌99%的人在使用之后都有一种要将前者扔进垃圾桶的冲动。整个应用界面简洁、方便、美观，如此赏心悦目的视觉感受会改变每天繁忙的工作所带来的坏心情，甚至你会认为每封邮件都是一件艺术品，而你正是它们的创造者和观赏者。虽然这个应用目前还是预览版本，在功能和账户的支持方面十分有限，但是我们相信其正式版一定不会让大家失望。









音乐与游戏

在消费者预览版的Windows 8系统中，我们没有找到关于Zune的任何踪影，唯一和它有点关系的“音乐”应用仍然只是针对个别国家开放了音乐专辑的下载服务，和Zune软件上的相应功能相差无几，不过倒是支持播放本地音乐。

Windows传统的两款游戏得到了保留和进化，“3D版弹珠台”更加华丽、流畅；而小巧、耐玩的“纸牌”依旧延续了经典。

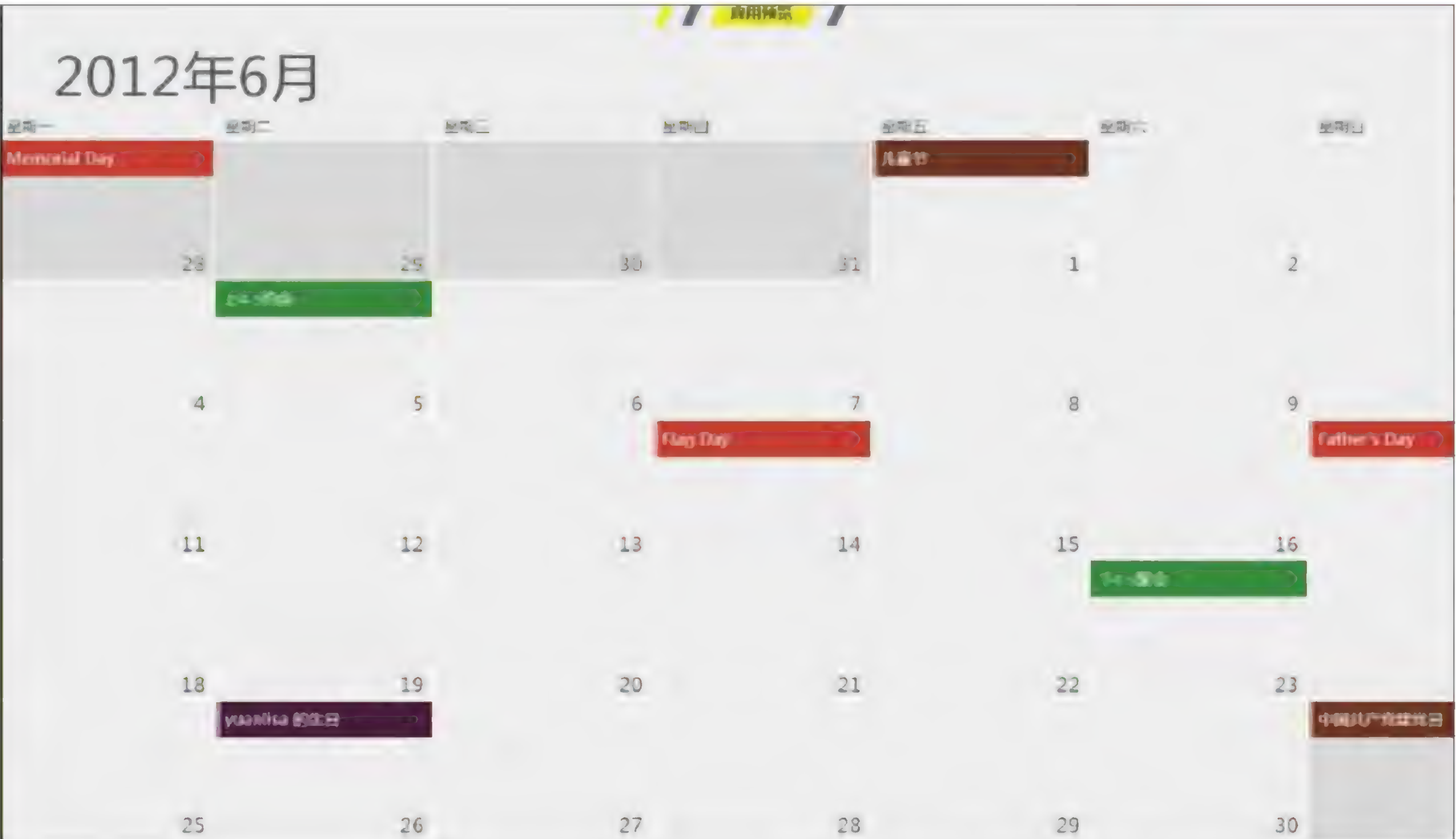


人脉

Windows 8中的“人脉”应用与Microsoft Outlook的名片功能极为相似，当你使用Microsoft账户登陆电脑之后，会自动下载Windows Live中保存的联系人信息。如果你还有一部Windows Phone，那简直太棒了！所有的数据将会在PC、手机与云端这三者之间进行同步，不用在意是在何处添加或更新内容。“人脉”应用同样是预览版本，也许以后还会支持Gmail或流行的社交网站。

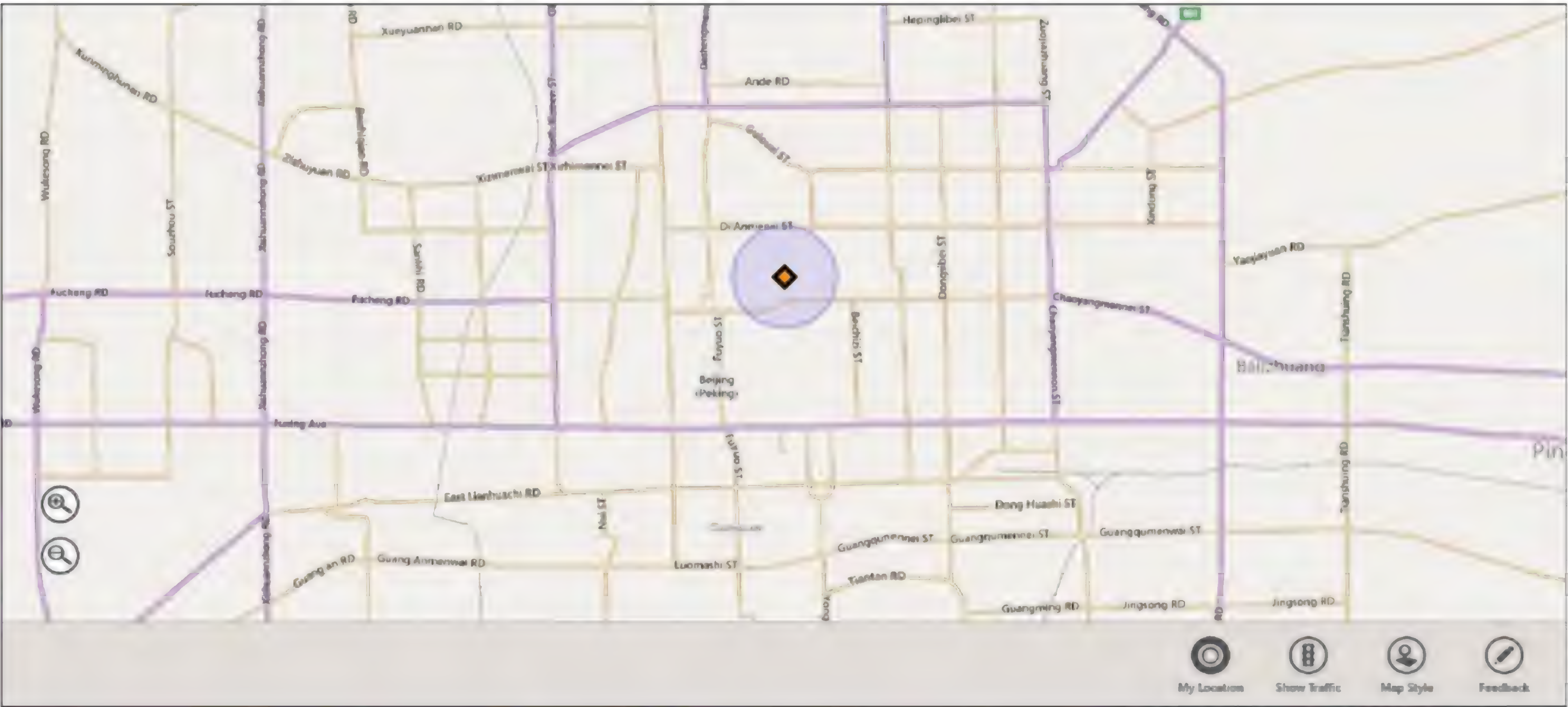






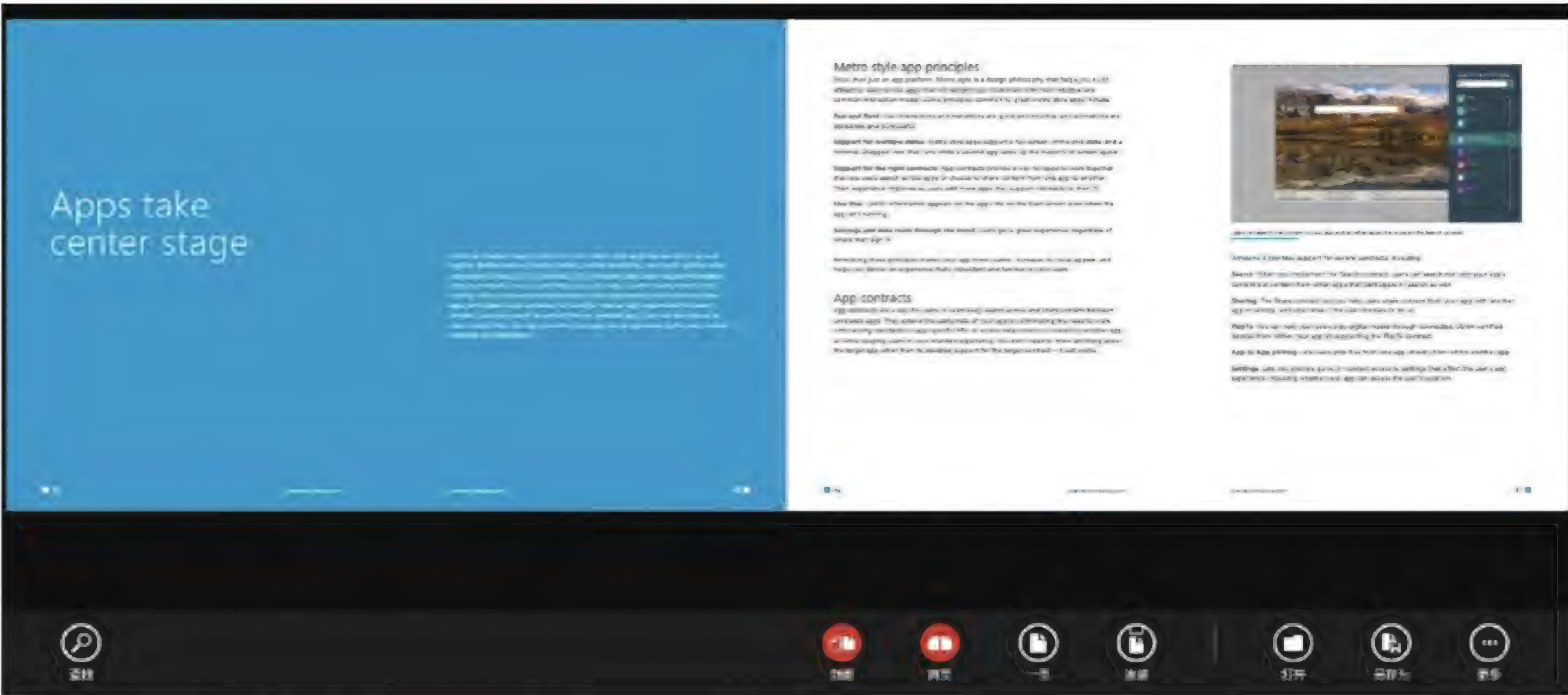
日历

“日历”应用同样与Windows Live中对应的服务保持着紧密关联，它更像是传统桌面上“时间与日期”功能的一种扩展，将个人日程、约会提醒、联系人生日、节日等条目用不同颜色标注在电子日历上，每天、每周、每月的计划与事项一目了然，不会让你错过任何安排。另外，Metro桌面上的日历瓷片会显示当天的最近的事项内容，甚至当多个事件遇到时间上的冲突时，也会有特别的符号来提醒用户。这种优秀的人性化设计显然仿照了Windows Phone中相应功能的优点，两者之间同步当然也是完美。



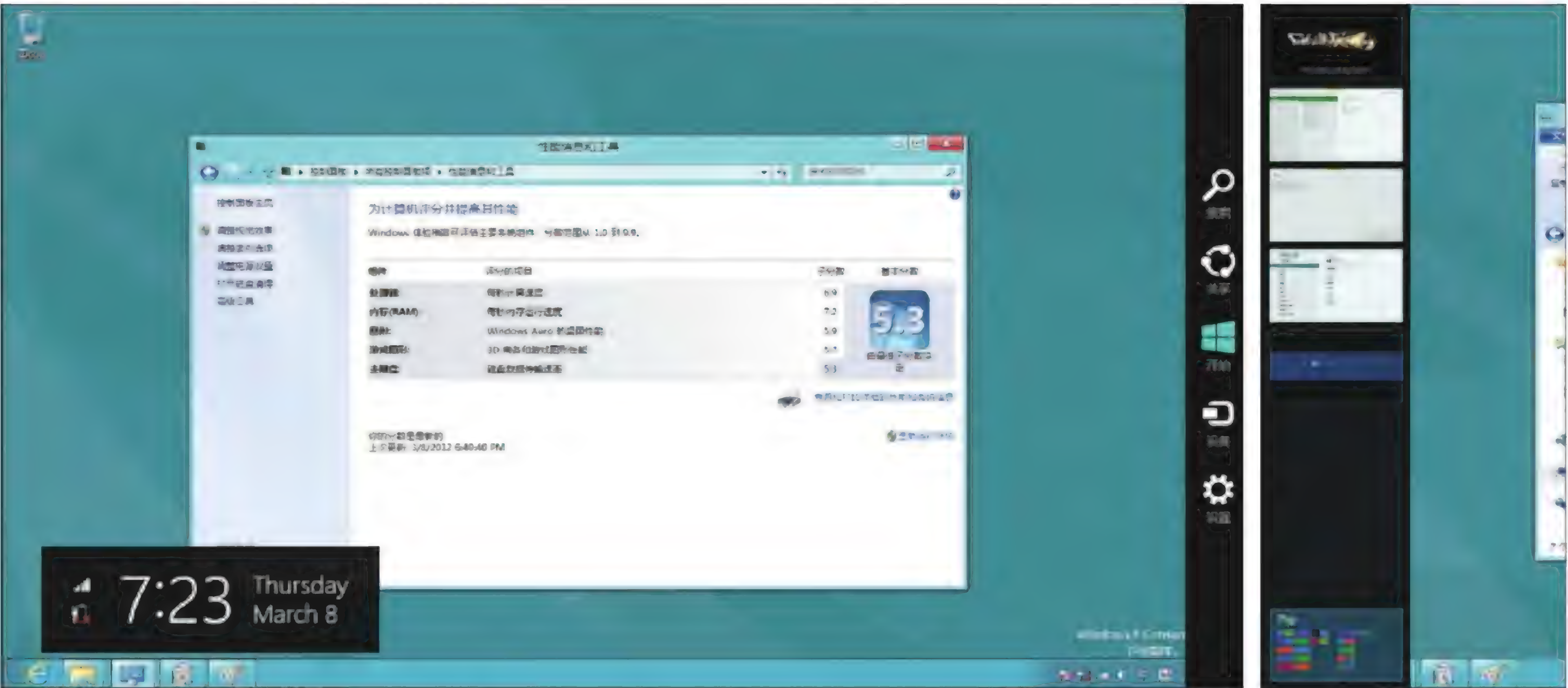
地图

“地图”应用目前还只是一个预览版本，尚没有本地化，所以对于国内用户基本没有什么实用价值，所有的街道名称、路标等都还是英文，不过像定位、查看交通流量和显示卫星地图等功能都还可以使用。综观当前地图服务市场，谷歌地图、百度地图、搜狗地图、Bing地图等服务的竞争已趋于白热化，如果微软与诺基亚合作，利用全新的操作系统来达到有意或无意的“垄断”，这或许是最值得尝试的一个扩张计划。当然前提是它必须有赢得用户的优质产品，我们期待着。



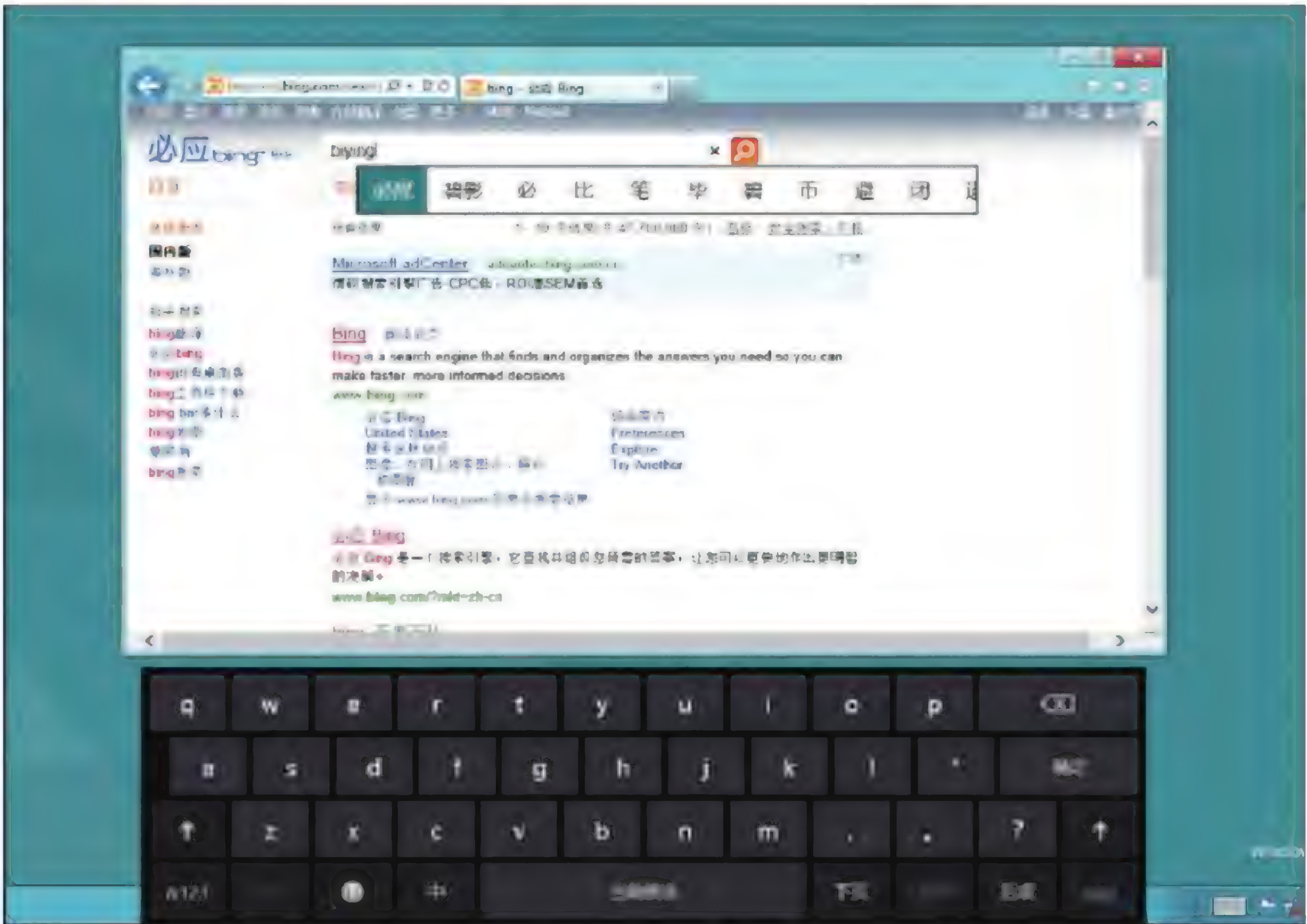
阅读器

在Windows 8消费者预览版发布之前就有很多小道消息指出此版本将内置PDF阅读器。果然不出所料，微软把触角也延伸到了阅读器领域，难道是有意要干掉第三方软件吗？如果照此发展，电子书市场也许是下一个目标，Windows 8平板到时候可以无所不能。不光如此，输入法软件、杀毒软件甚至虚拟光驱等应用也都被系统自带的组件一一替代，微软的野心已经初现端倪。目前这个版本的阅读器功能还比较简单，只能进行浏览、复制和突出文字、添加便签等功能，不知道将来会进化成什么样子。



桌面

与之前Windows 8开发者预览版相比，桌面环境有了很明显的进化。已经有了十多年历史的“开始”按钮消失了，这个改变的确会让那些Windows老用户措手不及，以前很多习惯性的流程式操作在这里完全行不通，甚至如何开启“控制面板”都要研究上半天，难道微软是故意要找我们的麻烦吗？当然不可能，其实“开始”功能并没有消失反而变得更加庞大，那就是Metro界面，看到开机时赫然写在顶部的“开始”二字没有？其用意是将固有的规则——打破并引导用户去适应新的玩法，这一切都是为了能够凸显Metro界面。



在桌面与Metro界面的转换与融合方面，传统桌面的左右边缘被赋予了重要使命。左边缘可以快速切换Metro程序和界面；右边缘则用来调出“Charm”快捷工具栏，它包含搜索、共享、开始、设备、设置等选项。当然你也可以在任何时候使用“Win+I”快捷键调出电脑设置，“控制面板”赫然就出现在其中。另一个优秀的设计是Metro应用与传统桌面应用的分屏功能，这可以看作是两者简单的一种融合，对于触控的用户来说相当方便。此外Ribbon界面的资源管理器、触控键盘、可暂停的文件传输、增强的语音识别控制系统等等新功能仍有待用户逐渐去探索。

性能对比测试 Windows 8 vs Windows 7



2012年，闰年，每4年一遇的2月29日，微软Windows 8消费者预览版（以下简称Windows 8）应约上线。与Windows 7相比，Windows 8的界面在感观上带给我们翻天覆地的变化，也不禁勾起了上一次Windows Vista（以下简称Vista）发布时的一些回忆。

Vista的出现将Aero玻璃效果带入了Windows操作系统。在当时看来，Vista的界面是相当酷的，然而漂亮的外表带给我们的不仅仅是视觉上的享受，随之而来的是超高系统资源占用率以及无尽的Bug与软件兼容问题，这不得不说是Vista至今都没有流行起来的重要原因之一。消费者并没有急于将老旧的WinXP升级，使得微软自身对于Vista都没抱有过高的评价。Windows 7作为Vista的升级版本，在界面上沿用了自Vista以来以Aero为主的界面风格，Aero经过几年的酝酿与改良，在Windows 7上市之时已经相当成熟。新加入的“Aero Peek”预览特效与窗口缩略图等功能让人非常担心Windows 7对硬件配置的需求较高，但Windows 7 RTM版的出现则完全打消了用户的顾虑，人们惊奇地感觉到运行着Windows 7的电脑居然明显要比Vista快上不少，而且相当稳定。也正是因为如此，Windows 7自从推出以来市场份额就大幅上升，与此同时，硬件性能的倍增也使得人们越来越愿意去接触全新的操作系统。

Windows 8消费者预览版的推出，标志着微软开始对传统的Windows进行大刀阔斧的改造。被去除的“开始菜单”以及“显示桌面”按钮，全新加入的Metro操作理念以及一句“A New Beginning（一个全新的开始）”，足见微软对于Windows 8的改变是相当有决心的，但最终消费者是否能够认可，还有待时间去证明。不过在发布前不断放出的各种小道消息就足以让我们对这款全新的操作系统有了无限关注与期待。

2月29日，Windows 8消费者预览版发布前24小时以内，微软已经跨出了成功的第一步，全世界超过100万只“小白鼠”们彻夜守候在电脑面前等待着它的到来，而在Windows 8消费者预览版上线后的数小时内，国内外主流媒体便已经着手在第一时间进行评测，其中当然也包括我们大软编辑部的小编们。本次测试将在一套主流PC平台上对分别安装Windows 8与Windows 7 SP1系统进行性能对比，看看全新的Windows 8是否与传闻中的一样，比成熟的Windows 7更快更稳。

测试平台

为了占有更多市场份额，微软不可能将一款操作系统做得像一款新游戏一样，对系统的配置要求过高。Windows 8官方的配置要求如下：

- 1GHz或更高主频的32/64位处理器
- 1GB RAM（32位版本）或 2GB RAM （64位版本）
- 16GB硬盘（32位版本）或 20GB硬盘（64位版本）
- 支持DirectX 9的显卡（带有 WDDM1.0或更高版本的驱动）

以上平民级的要求，相信所有正在服役或半退役的电脑都可以爽上一次Windows 8！

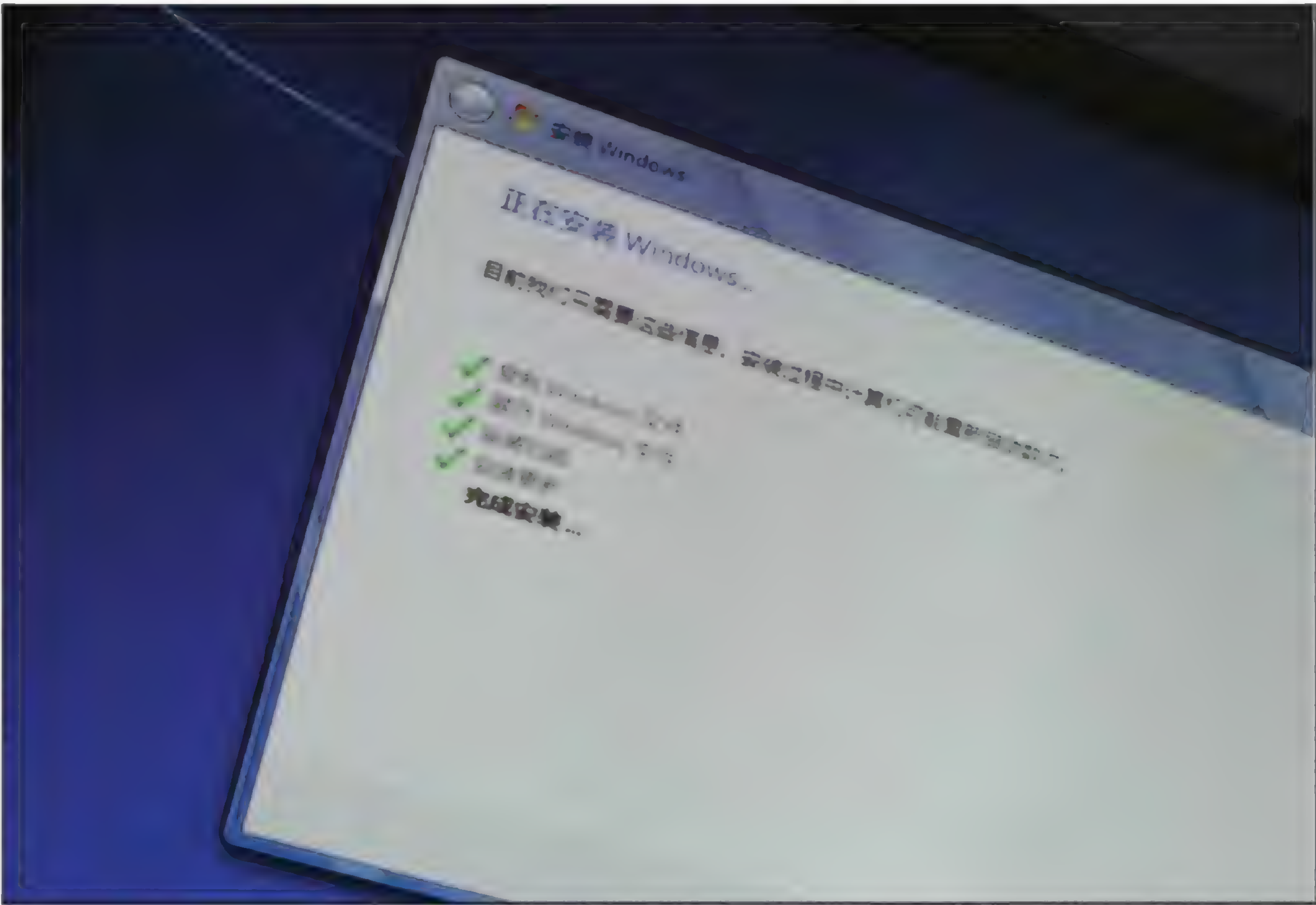
用不同的角度去看待事物，便会得到事物的多个方面。所以在本次测试平台的选用方面，我们并没有采用网络上比比皆是的高端旗舰机型，而是选用了一台中档主流配置电脑来对Windows 7与Windows 8进行性能对比评测。另一方面，“Wintel”联盟已经深入人心，在兼容性方面无论是微软还是Intel或者NVIDIA都是自信满满，那么一套“3A平台”上的Windows 8又有何表现呢？没错，“中端3A平台+Windows 8 消费者预览版”已经摆在我们面前，现在就准备开始吧！

平台配置：

CPU： AMD X4 A6-3650 APU
主板： ASUS F1A75-M
内存： G-Skill DDR3 1600 4G×2
显卡： MSI HD6850 HAWK
硬盘： WD绿盘 1TB
光驱： 先锋18X DVD刻录机
操作系统： Windows 7简体中文旗舰版（64位）
Windows 8消费者预览版（64位）
显卡驱动： AMD_12-1_vista_Windows 7_64_dd_ccc
AMD_catalyst_Windows 8_consumer_preview_[rc10]

测试前准备

与成熟的Windows 7相比，Windows 8的定位非常明显地偏向影音与游戏体验，更多地把人们的注意力转移到Metro界面以及全新整合的Xbox LIVE系统上，虽然新的DirectX版本还没有加入到Windows 8消费者预览版中，但微软对于游戏的姿态使我们对其游戏性能颇有期待。Windows 8内置了Xbox LIVE系统的雏形，整个网络还未正式运营，所以在Windows 8的首个面向消费者的预览版中，我们还不能看到它最终会对XBOX游戏支持到什么样的地步，不过这种对于游戏的优化也是很自然的。那么，Windows 8的基准测试与游戏测试结果究竟会是怎样？



Windows 8安装进行时

在Windows 8下载完成之后，我们便迫不及待地将它刻入光盘，容量为3.4GB（64位版本），比Windows 7 SP1正式版镜像要小一些。从Windows 98时代走过来的80后们一定会有类似感触：微软的操作系统光盘容量越来越大，而安装时间却越来越少。Windows 7的安装时间大概在20多分钟，这会是极限吗？让我们带着这个问题，开始安装系统。

对比测试

一、Windows 8 vs Windows 7：安装时长对比

测试说明

Windows 7与Windows 8在安装步骤上大同小异，我们采用秒表计时的方式测试两者的安装时间。安装方式采用相同品牌的光驱、刻录光盘，利用光盘引导进行系统安装。不考虑输入产品序列号、设置分区等时间上的占用，仅测试从分区后点击开始安装到进入系统输入用户信息结束。由于Windows 7与Windows 8安装都需要重新启动电脑两次，所以这段时间也会计入在内。由于是“人肉”测试，结果仅供参考，但误差不会超过5秒。

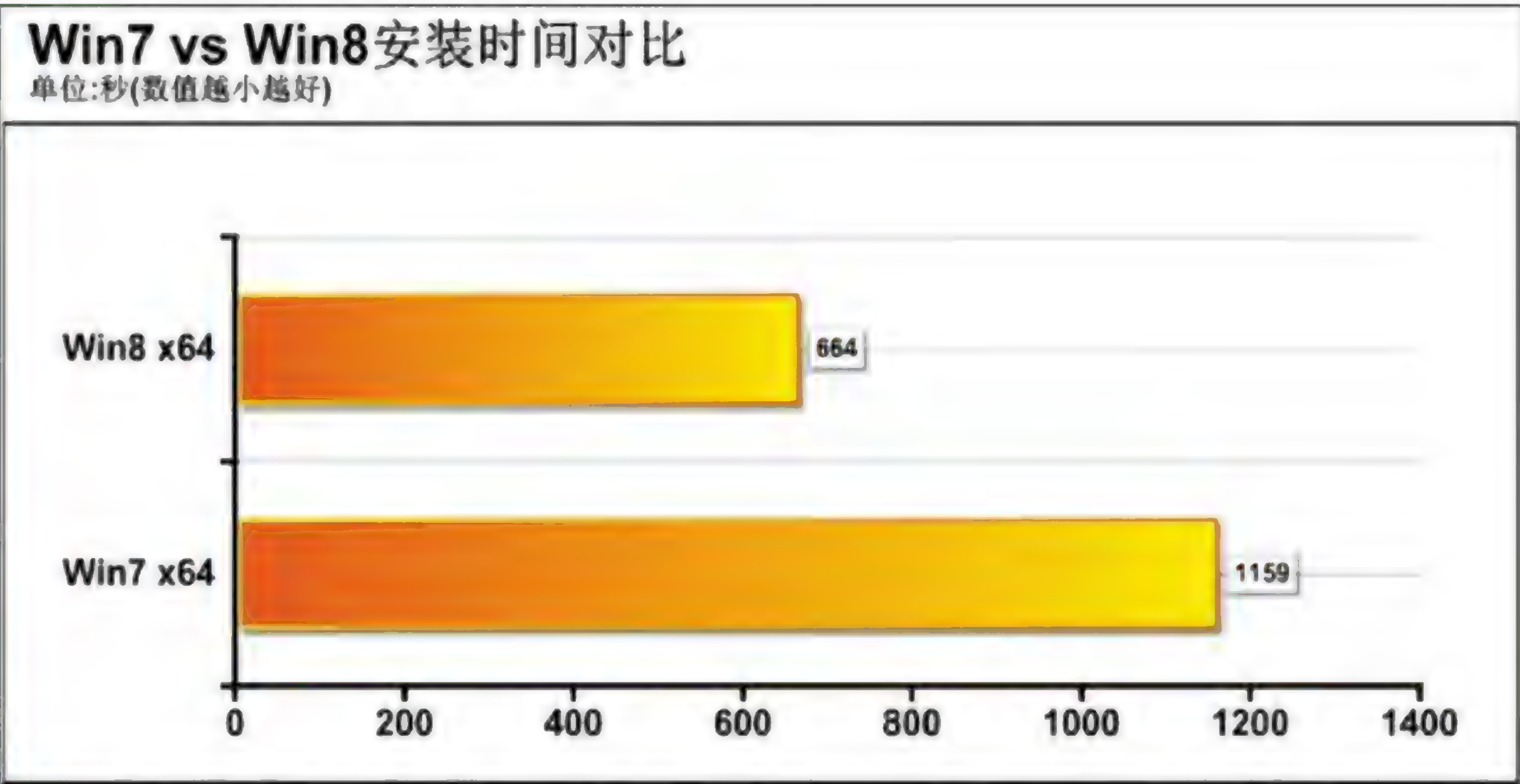
测试结果



Windows 7系统安装时长：19分19秒



Windows 8安装时长：11分04秒



安装时长对比示意图

测试结论

Windows 8的安装时长给了我们一个大大的惊喜，也使得Windows系统的安装时间又一次上了一个新台阶。从实际的安装过程中可以感受到，Windows 8节省时间的秘诀在于“展开系统文件”这一步骤：在Windows 8展开系统文件96%时仅仅用时6分多钟，而Windows 7在展开到93%的时候耗时已经超过12分钟。此次Windows 8的表现相当优秀，但也不排除是因为消费者预览版提供的服务和功能有所缺失的原因。



Windows 8展开96%的系统文件用时



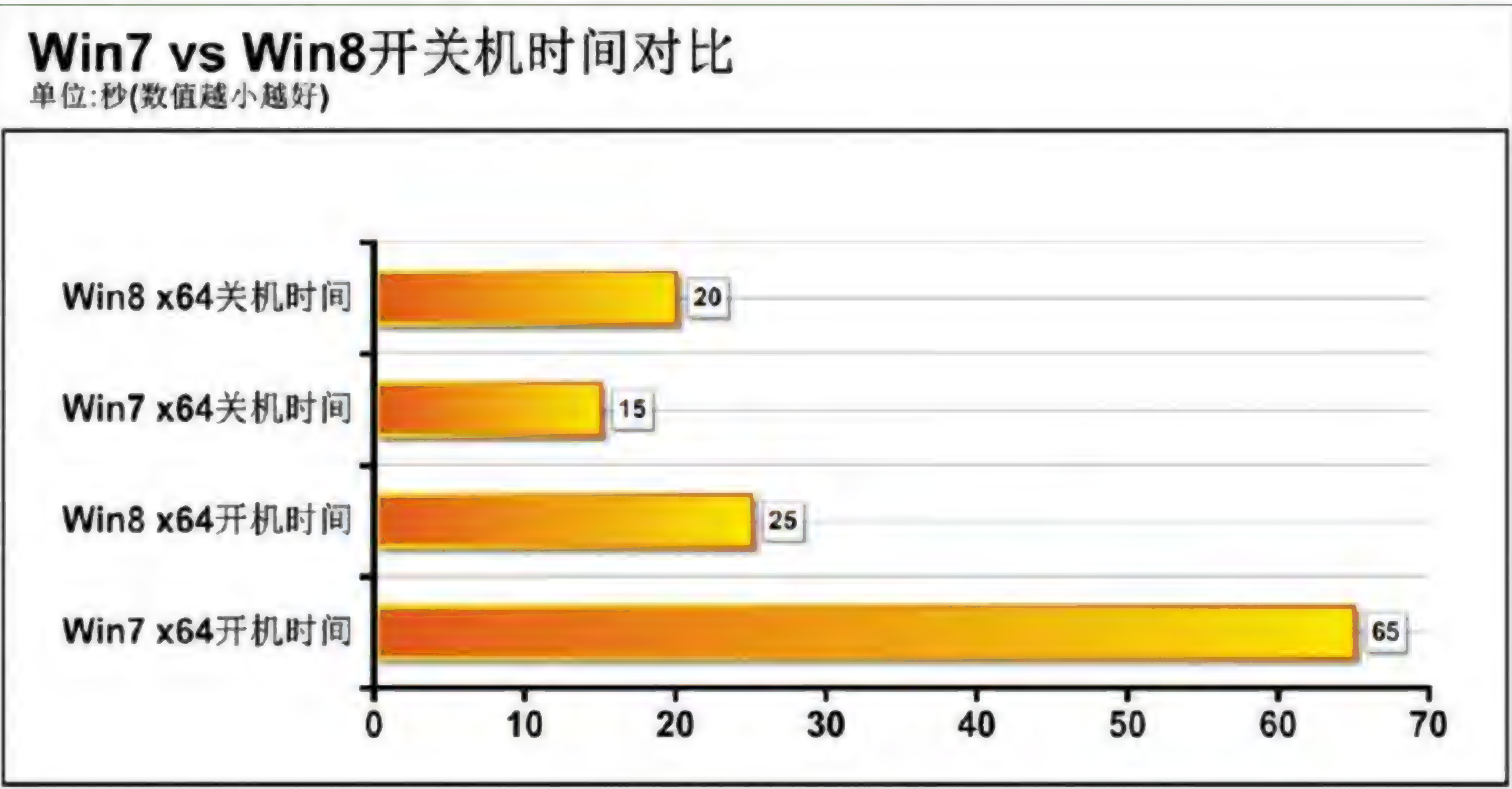
Windows 7展开93%的系统文件用时

二、Windows 8 vs Windows 7：开关机时长对比

测试说明

开机时长定义为当按下电源开关至桌面完全加载完毕硬盘灯稳定为止；关机时长定义为当按下关机按钮至电脑彻底断电为止。由于开关机时间受系统更新、服务状态等多方面因素影响，所以并不十分精确，测试结果仅供参考。

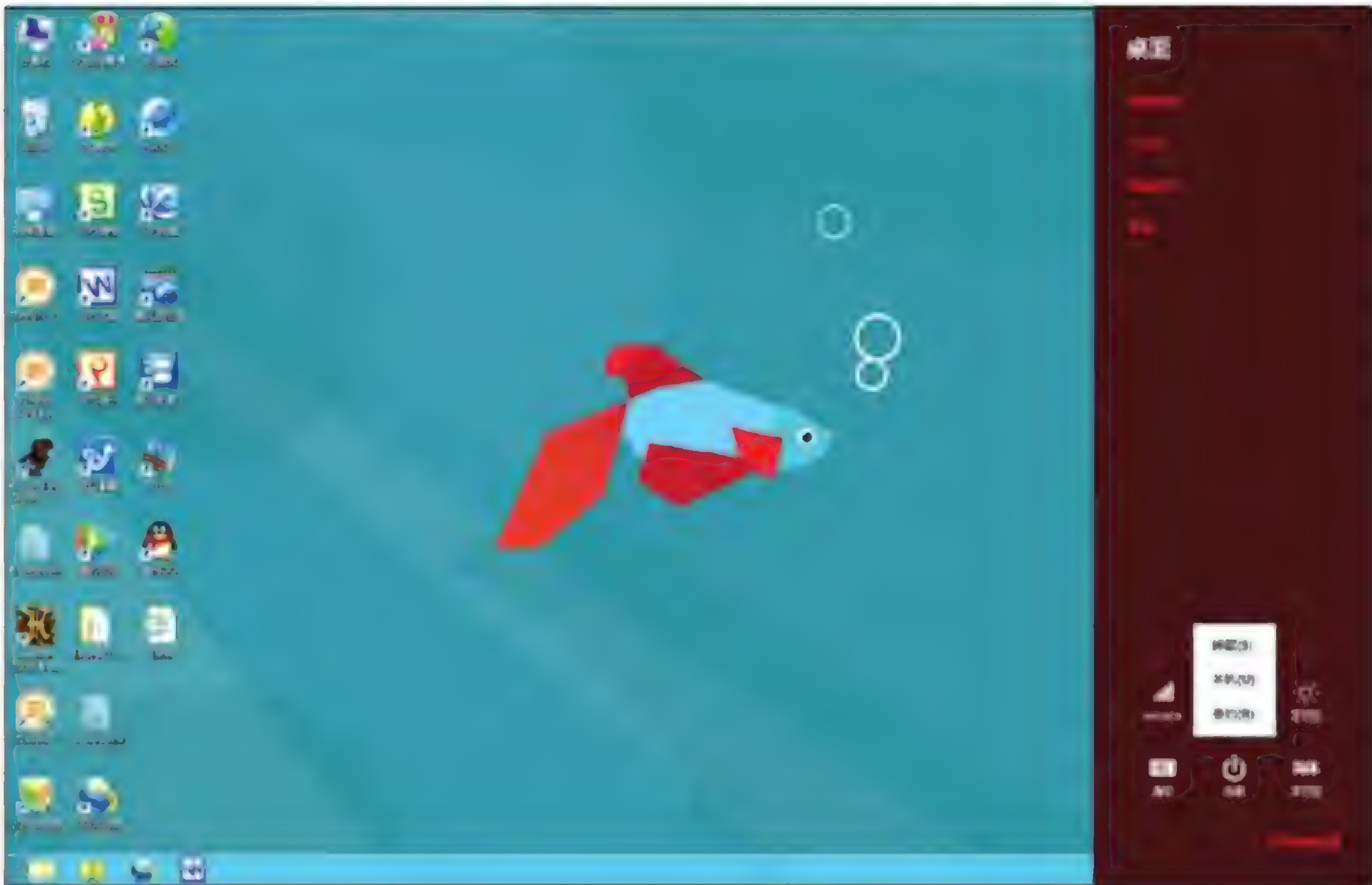
测试结果



开关机时长对比示意图

测试结论

Windows 7的“关机”是传统意义上的关机，除记录必要的信息（如日志）外不会写入额外数据。其开机也是从系统自检到读取启动文件等这样的传统开机方式，因此开关机耗时较长。而Windows 8采用了全新的开关机机制，在关机时会将必要进程保存为高速缓存，以便下次开机迅速加载，所以从表格中可以看出，虽然关机总时间比Windows 7慢了5秒左右，但是换来的却是比对手快40秒的开机速度。如果使用SSD硬盘，相信在网络上盛传的“Windows 8仅用8秒开机”完全可以成为现实。



Windows 8的关机方式

三、Windows 8 vs Windows 7：基准性能测试对比

在成功安装好Windows 8之后，我们发现采用“A75芯片组+A6 3650处理器+AMD HD6850”这套3A平台的驱动已经被正确识别并正常安装，而另外一套“速龙64 X2 7750+nForce4+HD3850”的老旧配置却没有成功安装显卡驱动，看来Windows 8的驱动库对于新硬件的支持要明显好于旧平台，为了保险起见，我们安装了AMD于北京时间3月1日上线的Windows 8预览版驱动准备进行下一步测试。

在开始基准性能测试对比之前，有一件事情不得不提：从Vista时代，微软便在操作系统中加入了一个系统评估的功能，通过考察包括显示、硬盘、CPU等性能在内的5类指标并依照木桶效应根据分数最低的那一项进行评分，以评估用户使用该电脑的体验感受。在Vista中，每项系统评估最高分为5.9分，Windows 7为7.9分，而在Windows 8中，我们发现分数的上限已经达到了9.9。此次测试的平台平台在Windows 7与Windows 8下评估分数一致，硬盘性能始终都是瓶颈。



Windows 7系统下的各项评估分数



Windows 8系统下的各项评估分数

测试项目与结果

1. Super PI

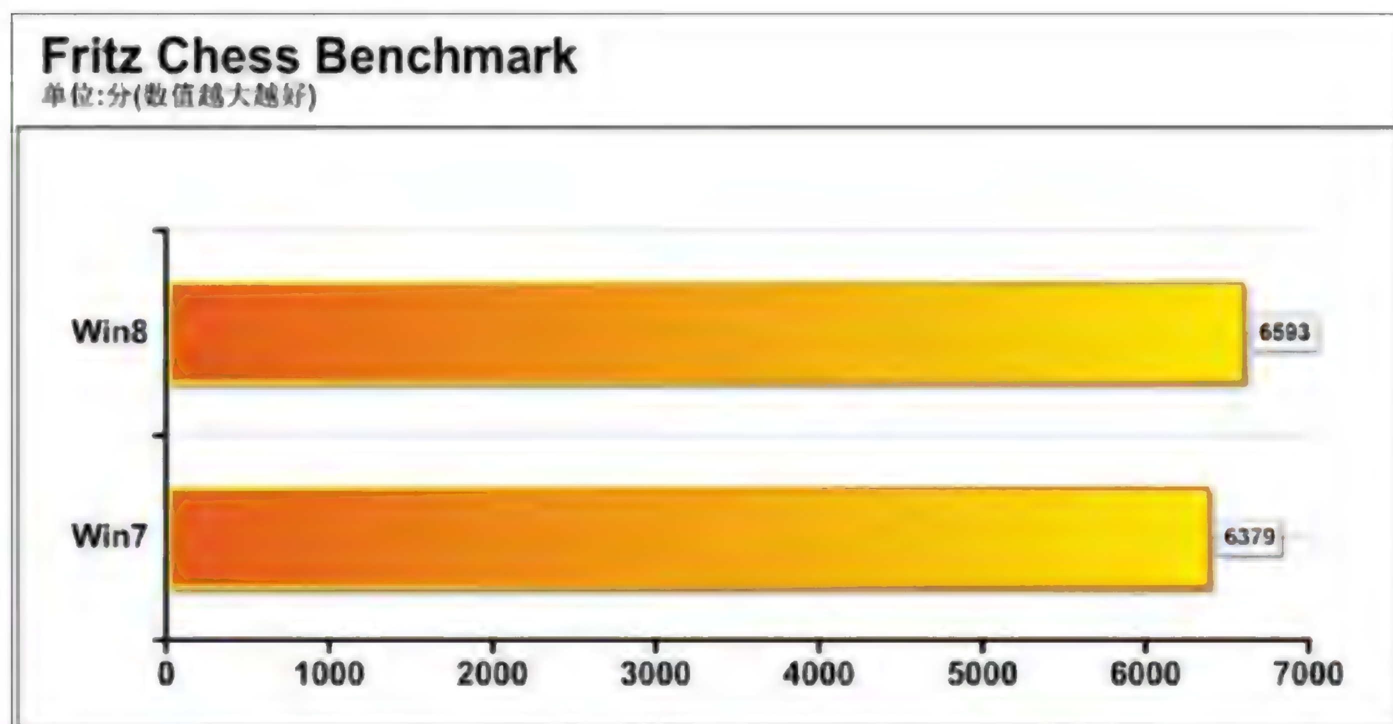
作为最为基准的CPU测试项目，Super PI的104万位π值运算测试堪称经典，虽然它并不支持多核心运作，而且现在很多CPU已经可以轻松突破10秒大关，但其测试成绩对于系统性能的描述还是很具有参考意义的。在Super PI的测试中，Windows 8以0.7秒左右的优势领先。

Super PI基准测试对比表		
操作系统	Windows 7	Windows 8
所用时长（单位：秒）	28.361	27.662

2. Fritz Chess Benchmark

Fritz Chess Benchmark是国际象棋软件Fritz自带的电脑棋力测试程序。由于支持多线程，而且执行的是大量科学计算，所以成绩较Super PI更具说服力，同样是一款针对CPU与内存的经典测试项目。不出所料，Windows 8同样在此项测试中仍保持领先。

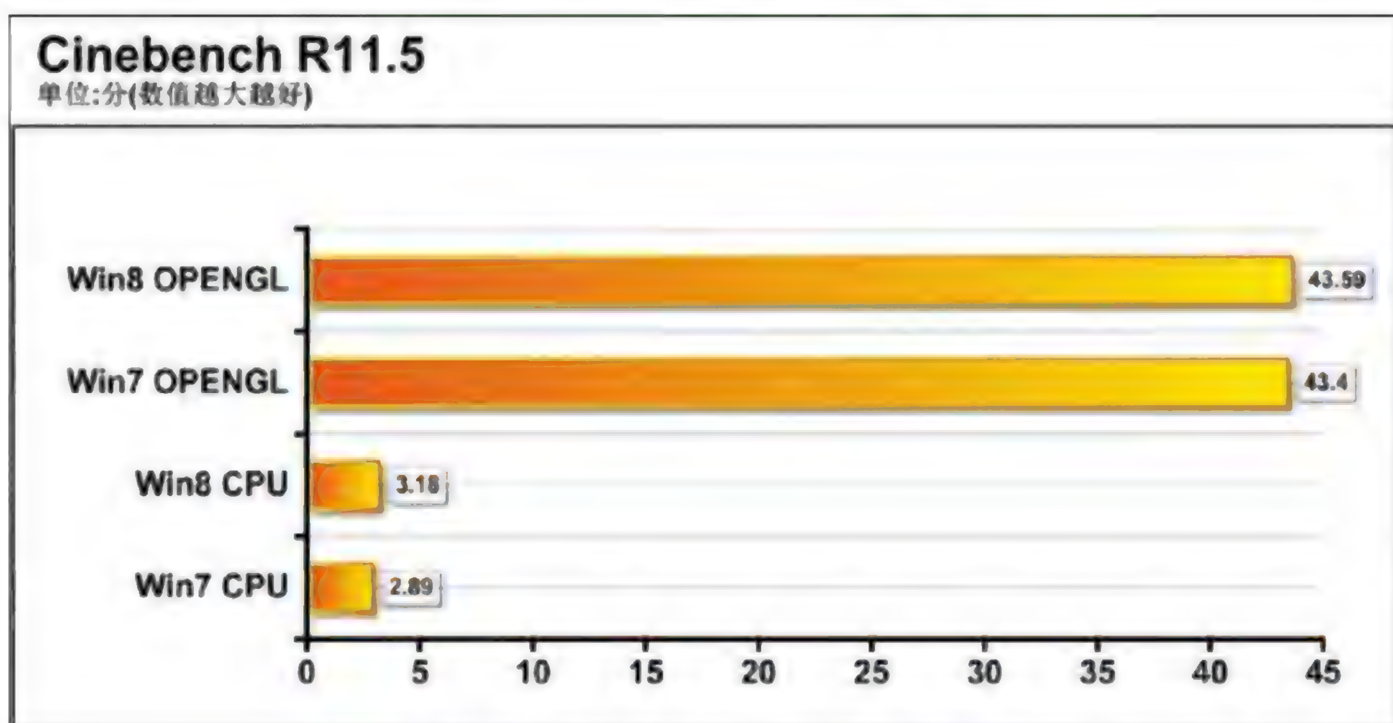
Fritz Chess Benchmark软件测试对比表		
操作系统	Windows 7	Windows 8
分数	6395	6593



Windows 8比Windows 7平台高出214分

3. Cinebench

CineBench测试软件使用针对电影及电视行业开发的Cinema 4D特效软件引擎对图像进行渲染，以达到对CPU性能以及显卡OpenGL性能的测试，最高支持16核处理器，能准确体现整体系统性能。从测试结果可以看出，Windows 8仍以微弱优势领先于Windows 7。面对如此成熟的Windows 7系统，Windows 8预览版便已经取得如此优异的成绩，实属不易，也使我们对最终版充满了期待。



CPU成绩单位为分，OpenGL项成绩单位为fps

4. HDTune

HDTune是行业公认的硬盘测试软件之一，可以对硬盘的实时读写速度、CPU占有率以及寻道时间进行监控。我们采用个人电脑中较为常见的西部数据1TB绿盘进行基准测试，将操作系统之间的差距放大，以提供较为普遍和明显的性能差别。

HDTune软件测试对比表		
操作系统	Windows 7	Windows 8
最低传输速率（单位：MB/s）	45.4	46.7
最高传输速率（单位：MB/s）	104.2	104.2
平均传输速率（单位：MB/s）	78.7	79.1
寻道时间（单位：毫秒）	15.7	15.6
CPU占有率	5.5%	4.4%

Windows 7与Windows 8的测试结果除CPU占有率此项以外基本一致。值得注意的是，由于优化了系统内部的工作机制，在CPU占有率指标中，Windows 8比Windows 7下降了20%。

5. PCMark 7

PCMark是Futuremark公司推出的一款测量整机性能的软件，目前其最新版是PCMark 7。在对整机性能的评测中，这是较为权威的一项测试。本次对比同样计划利用PCMark 7进行测试，无奈Windows 8对于OpenAL插件支持并不好而导致在Windows 8下PCMark 7报错，所以测试无法进行。关于Windows 8的兼容性问题，后文会详细说明。



PCMark 7与Windows 8不兼容

四、Windows 8 vs Windows 7：内存占有率及高清解码对比

根据官方的说法，Windows 8与Windows 7相比在系统界面上的修改多达10万处，而全新的资源管理器则成为了Windows 8的一大亮点。从中我们可以很容易地对内存占有率进行对比。Windows 8系统启动后会有6个应用进程和10个后台进程以及24个Windows进程，总内存占用仅为360M左右，这也正是微软对系统进程的优化才使得Windows 8给人以相当高效率的操作体验。





Windows 7任务管理器　　Windows 8任务管理器

我们采用经典的1080P测试片〝cornell_m1080p.mov〞对两款操作系统进行高清解码测试。片源为1080P画质，编码为H.264，播放器为Windows Media Player 12。





Windows 7中的Windows Media Player 12　　Windows 8中的Windows Media Player 12

结果显而易见，Windows 7下播放高清影片的CPU占有率为2%，内存占用65M；而Windows 8则仅需1.1%，内存占用47.2MB。在GPU加速的条件下，高清解码已经无需对CPU产生过多依赖，而更多内存的释放正说明了Windows 8更为先进的内存优化与管理机制。

五、Windows 8 vs Windows 7：网页性能对比

众所周知，微软每次发布新的操作系统都会对从Windows 95时代开始便内置的Internet Explorer进行升级。IE1.0是在“Win95 Plus! Pack”扩展包中集成的，随后的Windows 98、Windows Me再到WinXP、Vista等操作系统的升级都会对IE进行同步升级，而在Windows 8中，IE的版本号也升级至10。新的IE不仅通过优化代码提升了网页显示性能，更是给传统和触屏用户带来了桌面经典版及Metro版两种体验。

Windows 8内置的两个版本虽然都叫做IE10，但其界面和性能并不相同，比如Metro版本的IE10就取消了对Flash的支持。那么IE10浏览器性能究竟如何？与Windows 7内置的IE9相比，又有着怎样的提升？带着这些问题，我们分别进行了CSS页面加载速度、CSS3渲染能力、JavaScript性能以及对于HTML5的支持共4项对比测试。

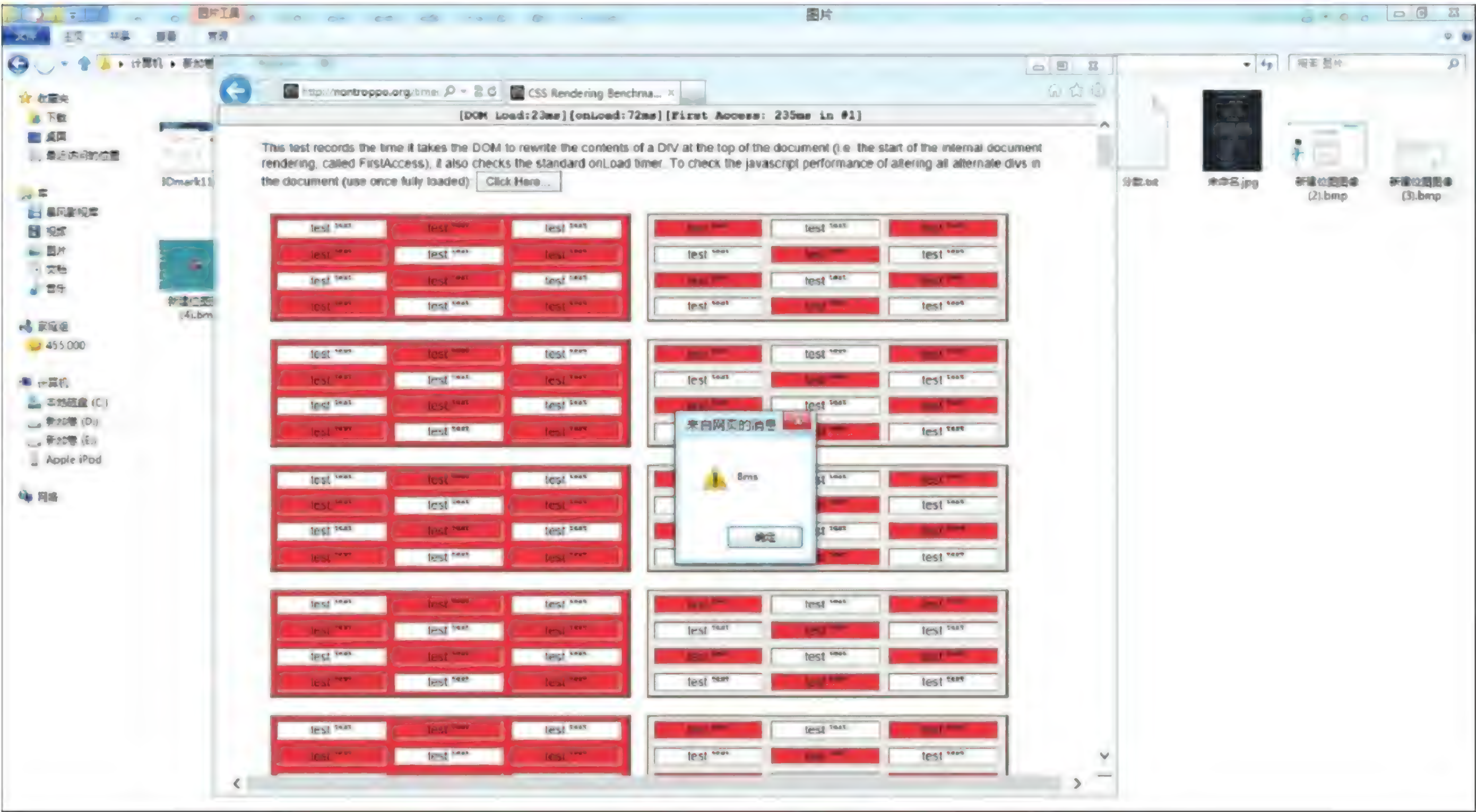
1. CSS页面加载速度测试

测试网址

http://nontroppo.org/timer/csstest.html

测试说明与结果

测试网页对CSS页面的加载速度。在这项测试中，“Windows 7+IE9”的组合表现优秀，但无法与“Windows 8+Metro版IE10”的“怪异”组合相抗衡（时长越短越好）。



Windows 8 CSS页面加载测试

CSS页面加载速度测试对比表			
操作系统	Windows 7+IE9	Windows 8+IE10	Windows 8+Metro版IE10
加载时长（单位：毫秒）	21	35	9

2. CSS3渲染能力测试

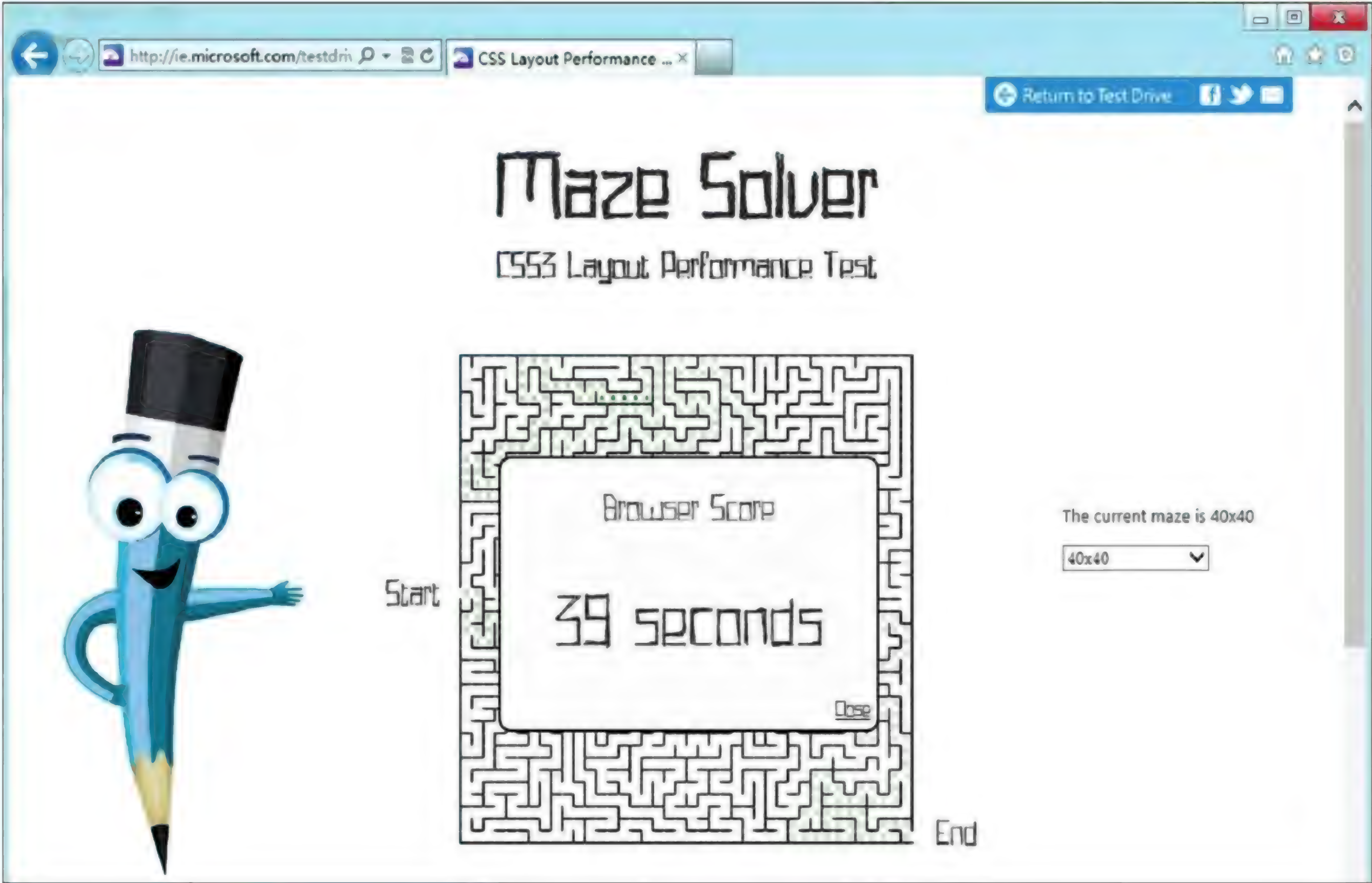
测试网址

http://ie.microsoft.com/testdrive/performance/mazesolver/

测试说明与结果

这是微软开发的一个“2D迷宫运算”网页，可以测试浏览器的CSS3渲染能力。测试成绩数值越低越好。此项测试，“Windows 7+IE9”组合胜出（时长越短越好）。

CSS3渲染能力测试对比表			
操作系统	Windows 7+IE9	Windows 8+IE10	Windows 8+Metro版IE10
加载时长（单位：毫秒）	23	39	28



Windows 7 CSS3渲染能力测试页面截图

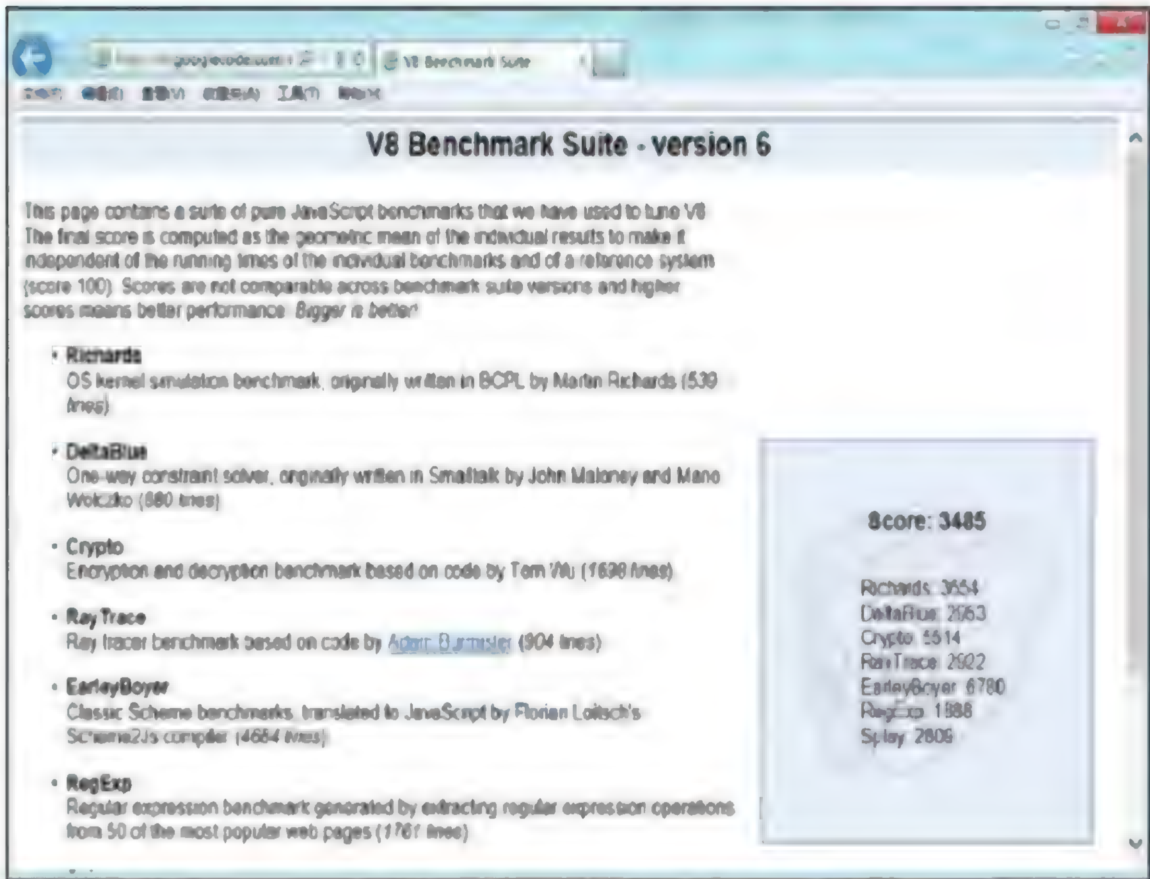
3. JavaScript性能

测试网址

http://v8.googlecode.com/svn/data/benchmarks/v6/run.html

测试说明与结果

这是由Google提供的一个测试浏览器JavaScript性能的网页，通过运行不同JavaScript程序对浏览器进行测试。IE10以3485分的成绩大幅领先于IE9的2259分。此项成绩内容较多，我们以图表的形式展示给大家。



JavaScript测试页面

JavaScript性能测试			
测试项目	Win7	Win8	Win8 Metro
Score	2259	3485	2777
Richards	2246	3654	2602
DeltaBlue	1950	2953	2349
Crypto	3384	5514	4780
RayTrace	1618	2922	2524
EarleyBoyer	3282	6780	5143
RegExp	1648	1888	1669
Splay	2310	2809	2013

JavaScript测试结果（得分越高越好）

4. HTML5测试

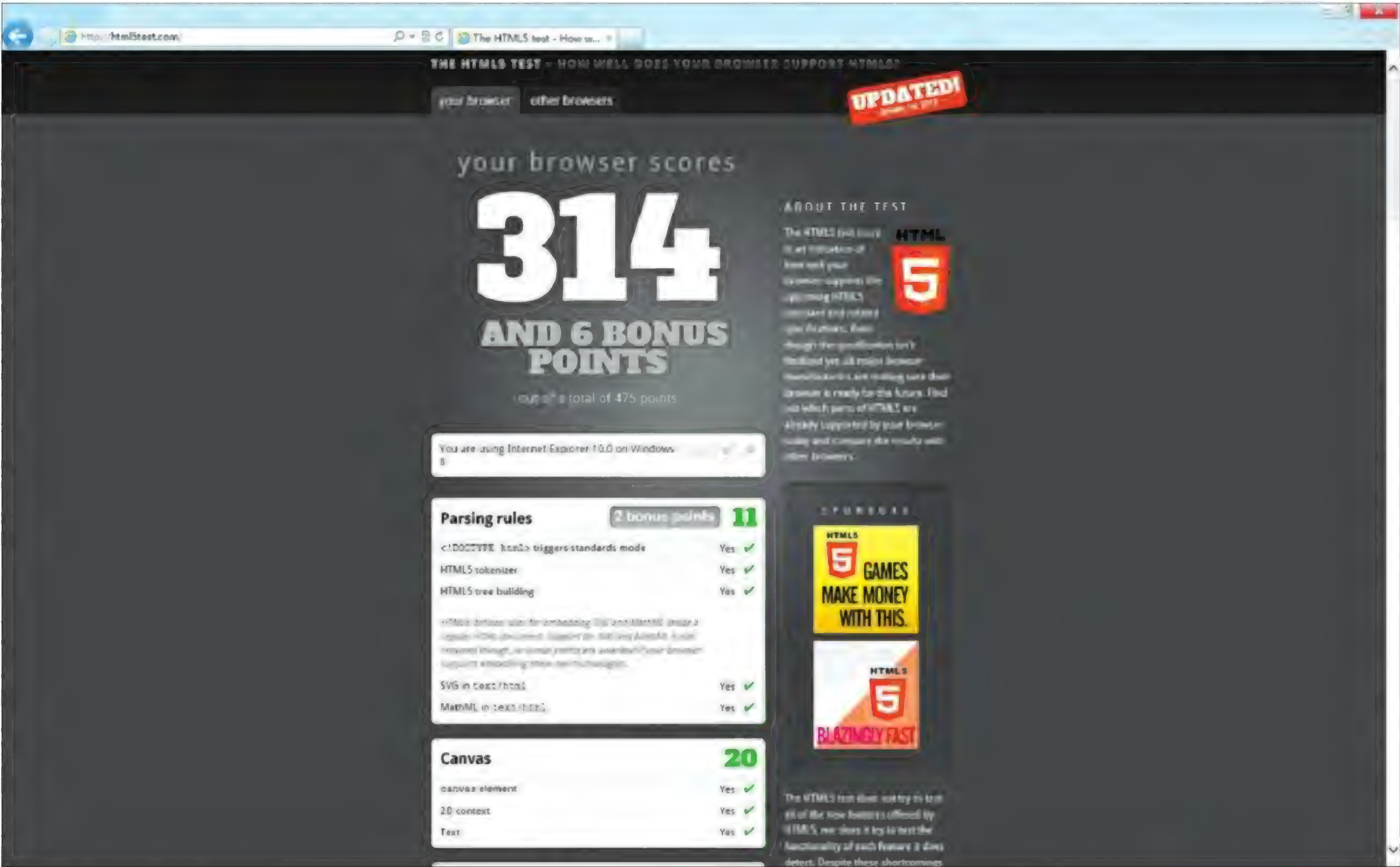
测试网址

http://html5test.com/

测试说明与结果

HTML5是HTML的扩展标准，内容涵盖非常多。HTML5有两大特点：强化了Web网页的表现性能；追加了本地数据库等Web应用的功能。对HTML标准能提供更多的支持，是每个浏览器所追逐的目标。测试网站可对HTML进行475项测试，而支

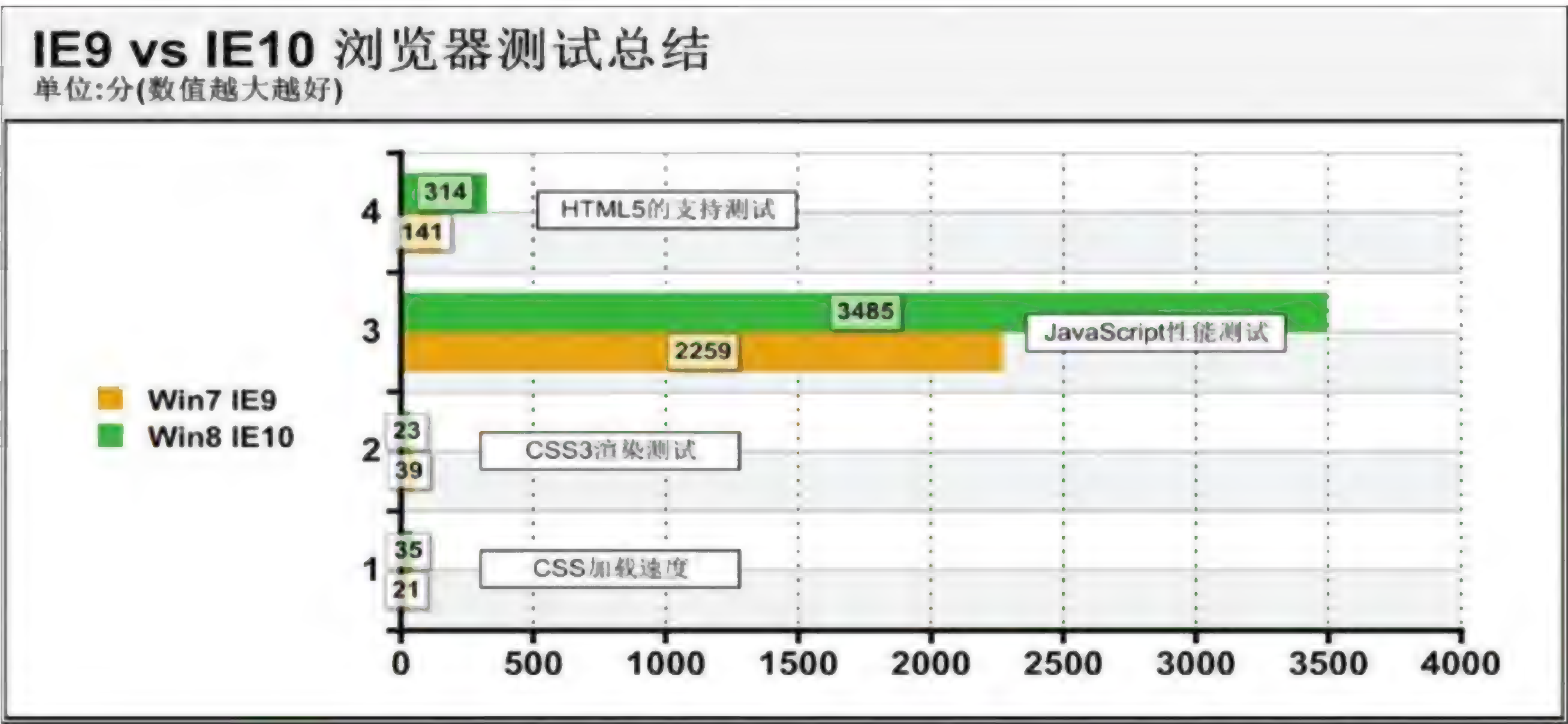
持句柄的多少将直接决定浏览器的成熟度。对于新特性的支持无疑是IE10能否取得成功的重中之重，不过现在来看，它已经完胜目前主流的浏览器了。



HTML5测试页面

HTML5测试结果			
测试项目	Windows 7+IE9	Windows 8+IE10	Windows 8+Metro版IE10
HTML5支持	141 of 475	314 of 475	314 of 475

从以上4个测试可以看出，CSS页面加载速度和CSS3渲染能力方面，IE10并不如IE9那般成熟，微软将更多的精力放在了IE10对新特性的支持上。现在IE10仅仅是第5个测试版本，随着功能的不断完善，相信IE10相对弱势的项目会很快后来居上，以完美的姿态面向消费者。



Windows 8 vs Windows 7：网页性能对比总结

六、Windows 8 vs Windows 7：图形及游戏性能对比

自1998年以来，3DMark便作为图像测试软件中地标性的产品长久以来统治着图像测试软件市场，而全新的3DMark Vantage（针对DirectX 10测试）与3DMark 11（针对DirectX 11测试）测试也成为硬件测试中必不可少的测试项目。在Windows 8的消费者预览版中，DirectX的版本暂时停留在DirectX 11，相信等到正式版上市后会升级至11.1。下面让我们通过图形基准测试项目来看看优化了CPU与内存机制的Windows 8在游戏性能上表现会有怎样的突破。

1. 3DMark测试

测试说明与结果

考虑到测试平台的配置，在测试中，3DMark Vantage项目我们采用了最高的画质的“X模式”，而3DMark 11则采用相对更容易区分性能差别的“P模式”。测试分别进行3次，取最高得分。



Windows 8下的3DMark 11成绩　　　　3DMark测试结果对比

测试结论

在基准测试项目中，我们可以发现Windows 8的游戏性能理论测试得分稍微落后于Windows 7。这应该是因为Windows 8目前只是“消费者预览版”，还有很多功能不完善；而Windows 7已经非常完善，游戏性能已有目共睹。因此不能就此说Windows 8的游戏性能不如Windows 7。另外，游戏性能会在一定程度上影响用户，特别是游戏用户对操作系统的选择，我们也希望Windows 8能尽快完善，在其正式版发布后再对其游戏性能与Windows 7进行对比。

2. DirectX 9游戏测试

测试说明与结果

《超级街霸Ⅳ》是CAPCOM格斗游戏中的当家之作，在全球有无数拥趸，而全新引擎带来的水墨画3D效果也使其迅速成为硬件测试员们的必测项目。在此次测试中我们采用最高画质，分辨率为1680×1050。

测试结果

测试项目	Win7	Win8
街霸4 分数(score)	5933	5927
街霸4 桢数(fps)	123.141	133.796

Windows 8在《超级街霸Ⅳ》的测试中与Windows 7相比，测试分数高出5分，而平均帧数竟提高了约10帧。



“街霸Ⅳ”测试截图

3. DirectX 10/11游戏测试

老迈的DirectX 9游戏在Windows 8的优化下取得了8%的性能提升，但作为目前主流的显卡，应付DirectX 9游戏的最高画质还并不能完全说明问题。那么，在DirectX 10/11的主流游戏测试中，Windows 8会带给我们怎样的惊喜呢？答案马上揭晓。

疯狂硬件发烧友们往往会为了10%的性能而付出100%的价格，而Windows 8这种“不要钱的升级”更是让我们所心动。在DirectX10/11的游戏测试中，我们采用了几款主流游戏进行评估，它们分别是《Crysis》《Crysis 2》以及顶级的DirectX 11测试工具Heaven Benchmark。

测试说明与结果

《Crysis》：中文译名为“孤岛危机”，它是一款科幻题材的第一人称射击游戏，此游戏由德国游戏开发商Crytek制作，由美国艺电发行。作为首发的DirectX 10游戏，在那个时代有着“显卡杀手”的称号。

《Crysis 2》：《Crysis》凭借着当年超高的系统要求而意外取得成功后，EA再接再厉将《Crysis 2》作为“最好玩的显

卡评测软件”重磅推出。在DirectX 11时代，它再一次成为显卡测试的必测游戏之一。

测试基于不同画质对两个版本的《Crysis》进行测试，用来观察Windows 8对于不同DirectX的优化程度。



Crysis和Crysis2测试设置截图

测试项目	Win7	Win8
CRYSIS(DX10)	52.15	50.54
CRYSIS2(DX11 noAA)	48.9	52.9
CRYSIS2(DX9 noAA)	46.5	49.1
CRYSIS2(DX9 4xAA)	46.6	42.8

测试项目	Win7	Win8
Heaven Benchmark 2.5(score)	550	788
Heaven Benchmark 2.5(fps)	21.8	31.3

Heaven Benchmark 2.5：Heaven Benchmark是一款专门测试DirectX 11效率的软件，它会展示了一个类似于阿凡达的悬浮岛场景，其中的龙雕塑运用了曲面细分技术，还有岛上的逼真的路径与房子的砖块，通过DirectX 11带来了极大的真实感，主要考验显卡的相关渲染性能。严格来说，这项测试应该列入基准测试项目中，但考虑到它的测试内容是通过23个游戏场景对显卡进行的综合考量，故将其并入游戏测试项目当中。

测试结论

这两作《Crysis》让我们在DirectX 9/10/11的游戏测试中得到了一组十分有趣的数字，首先是DirectX 9方面，在不开启全屏抗锯齿的情况下，Windows 8游戏性能会非常明显地优于Windows 7；而在开启4xAA的测试中，可以看出Windows 8的成绩有非常明显的下滑。细心的玩家还会发现，在Windows 8下《Crysis 2》 DirectX 11模式未开启全屏抗锯齿的测试中，Radeon HD6850以52.9 FPS的成绩秒杀其他所有模式，这是因为AMD为Windows 8消费者预览版专门开发的驱动与《Crysis 2》有一些兼容性问题，导致其不能更改分辨率，测试图表中标红的成绩是无效的。另一方面，和《Crysis》测试不同的是，Heaven Benchmark 2.5的测试中Windows 8反超Windows 7，以43%的性能优势大幅领先。

无论是4xAA测试中的成绩下滑，还是分辨率自动被更改，这些都是因为驱动程序的不完善所致，同时也从一个侧面说明，Windows 8的游戏性能还有进一步提升的空间，而且实现起来应该相当容易，Windows 8正式版必然会带给我们更优秀的游戏体验。

对于在测试当中出现的一些问题，一些DirectX 11游戏并不能在测试平台上成功运行，例如DirectX 11赛车大作《尘埃3》《Crysis 2》的DirectX 11模式等，引发游戏报错的原因可能是操作系统的内存控制问题，也可能是显卡驱动不够完善。目前Windows 8的不兼容主要集中在DirectX 11游戏上，参测的DirectX 9/10游戏在Windows 8上运行得相当完美，而且性能有较大幅度的提升，这一点足以让我们十分欣慰了。

通过以上3类测试，微软提出的“Windows 8游戏性能与Windows 7相比有大约5%的提升”的说法，从整个游戏测试成绩来看并不夸大，甚至在某些测试项目中还略显保守。不过由于驱动以及系统并不完善等原因，目前在DirectX 11下还看不到更多的优势，但在DirectX 9/10的测试中，Windows 8可以说为广大游戏玩家交出了一份相当令人满意的答卷。

测试总结

纵观整个测试结果，Windows 8的测试成绩非常优秀。从漂亮的性能数据答卷上看，无论是高效的CPU与内存管理机制，还是强劲的图像性能，甚至浏览器的性能提升，都是相当值得肯定。但是，目前Windows 8版本还仅仅只能作为“预览版”摆上台面，部分程序的不兼容、时不时跳出停止响应的窗口、内存错误报告等等也一直如影随形，相信等到正式版上市之后，在微软与硬件、软件厂商的不懈努力下，这些问题都会迎刃而解。微软承诺Windows 8正式版会在2012年上市，新的革命性的操作系统会带给微软怎么样的回报，让我们拭目以待吧。

用事实说话 Windows 8软件兼容性测试



■晶合实验室 世界 Roll

相信很多还在使用WinXP系统的用户对于Win7或者新生的Windows 8预览版都有一种固有的观念，那就是认为很多软件都存在不兼容的问题，从而致使他们没有去升级操作系统。其实这种担心未免有些严重，笔者长期一直在使用Win7 64位系统，遇到的软件兼容性问题屈指可数；Windows 8消费者预览版从发布之日起就已经成为了主力，除了个别的驱动问题以外也没有遇到让人气愤的情况。如果你不相信，我们就用事实和数据来告诉你Windows 8——真的可以试一试！

测试平台

本次所有软件测试均在一台测试机上完成，操作系统为Windows 8 Consumer Preview（Build 8250）（以下简称Windows 8 CP）。所有硬件驱动程序均使用Windows 8 CP自动识别并安装的版本，以避免造成由硬件厂商提供的官方驱动程序可能产生的潜在兼容性问题。测试机配置情况如下：

处理器： AMD A8-3850

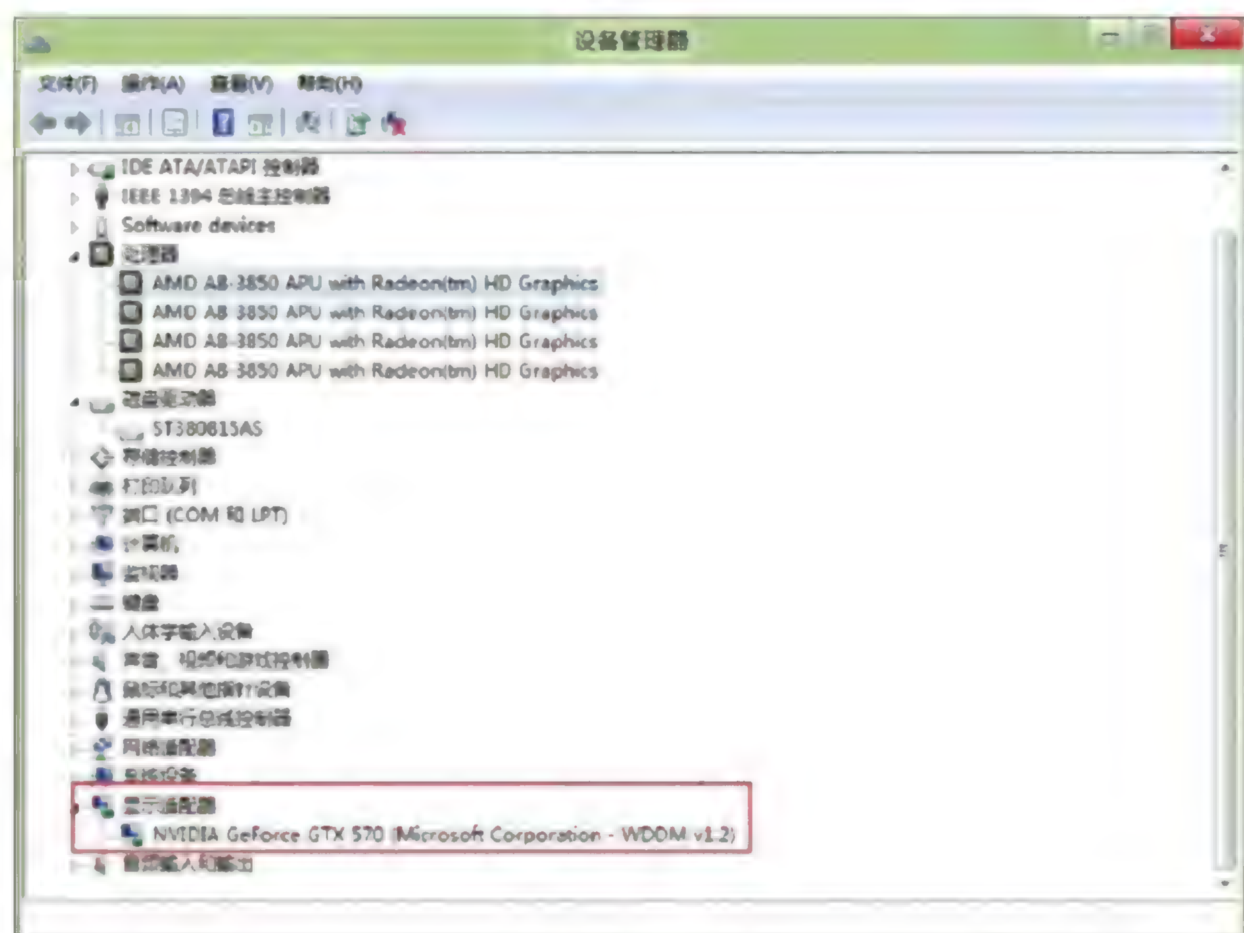
主板： 技嘉 GA-A75M-UD2H

显卡： NVIDIA GeForce GTX 570

硬盘： Seagate 500GB

显示器： BenQ M2400HD LCD

内存： Kingmax DDR3-2400（降频到1333）2GB×2



Windows 8 CP准确地识别出了GTX570显卡

测试对象与测试方法

1. 测试对象的选择

本次测试软件的对象充分考虑了广大普通电脑用户的实际需求，将选择软件的重点放在了用户在日常使用中最常用的产品和版本。在选择软件样本时综合了各大软件下载网站近过去一年的总体排名情况，从安全、办公、即时通讯、多媒体、工具等8种不同类别中挑选排名靠前的软件产品。因为时间与条件有限，很多常用软件没有入选，最终只选择了最具代表性的22款

软件，测试软件名称如下：

安全软件：

360杀毒、瑞星全功能安全软件

办公软件：

金山WPS

即时通讯软件：

腾讯QQ、阿里旺旺（买家版）

多媒体处理：

格式工厂、Photoshop CS

工具软件：

搜狗拼音输入法、极品五笔、91手机助手、iTunes、Snap-It、Flash Player、DAEMON Tools Lite

多媒体播放：

暴风影音、PPS网络电视、酷狗音乐、千千静听

下载软件：

迅雷、QQ旋风

网银软件：

工行网银、支付宝插件

2. 测试内容与方法

对于每款被测试的软件，会从软件安装、程序启动、界面显示、功能使用、程序退出以及软件卸载6个方面进行测试和评估。以下是每项测试要点与方法，具体测试步骤参见右侧流程图。

（1）软件安装

所有测试的应用程序将默认安装到系统目录中的“Program Files”文件夹，使用本地管理员账户进行安装。

在软件安装时主要考察：

① 安装过程中是否有错误提示

② 是否存在并不必要的系统重启要求

③ 应用程序是否尝试访问受保护的系统文件或注册表项

（2）软件启动

程序启动时将以标准用户身份运行，除非软件必需，否则不会使用“以管理员身份运行”功能。

在软件启动时主要考察：

① 程序是否能够正常启动

② 如果启动失败是否出现错误提示

（3）软件使用

由于各种原因，我们无法将全部软件的所有功能一一尝试，在此只能对每款软件的主要功能进行测试，其他次要功能将有选择性地进行试验。

在使用软件时主要考察：

① 软件界面是否显示正常

② 是否会影响Windows Aero效果

③ 是否出现不正常显示的元素

④ 相关操作是否得到正确的操作结果

⑤ 是否导致应用程序或其他系统驻留程序出现异常关闭

⑥ 是否严重占用系统资源

（4）软件退出

在尝试软件退出时将优先使用程序自带的退出功能，如果出现无法正常退出情况，将会尝试使用“资源管理器”结束相关进程。

（5）软件卸载

对于软件卸载，我们将使用软件自带的卸载程序或者“控制面板”的程序管理工具尝试卸载。

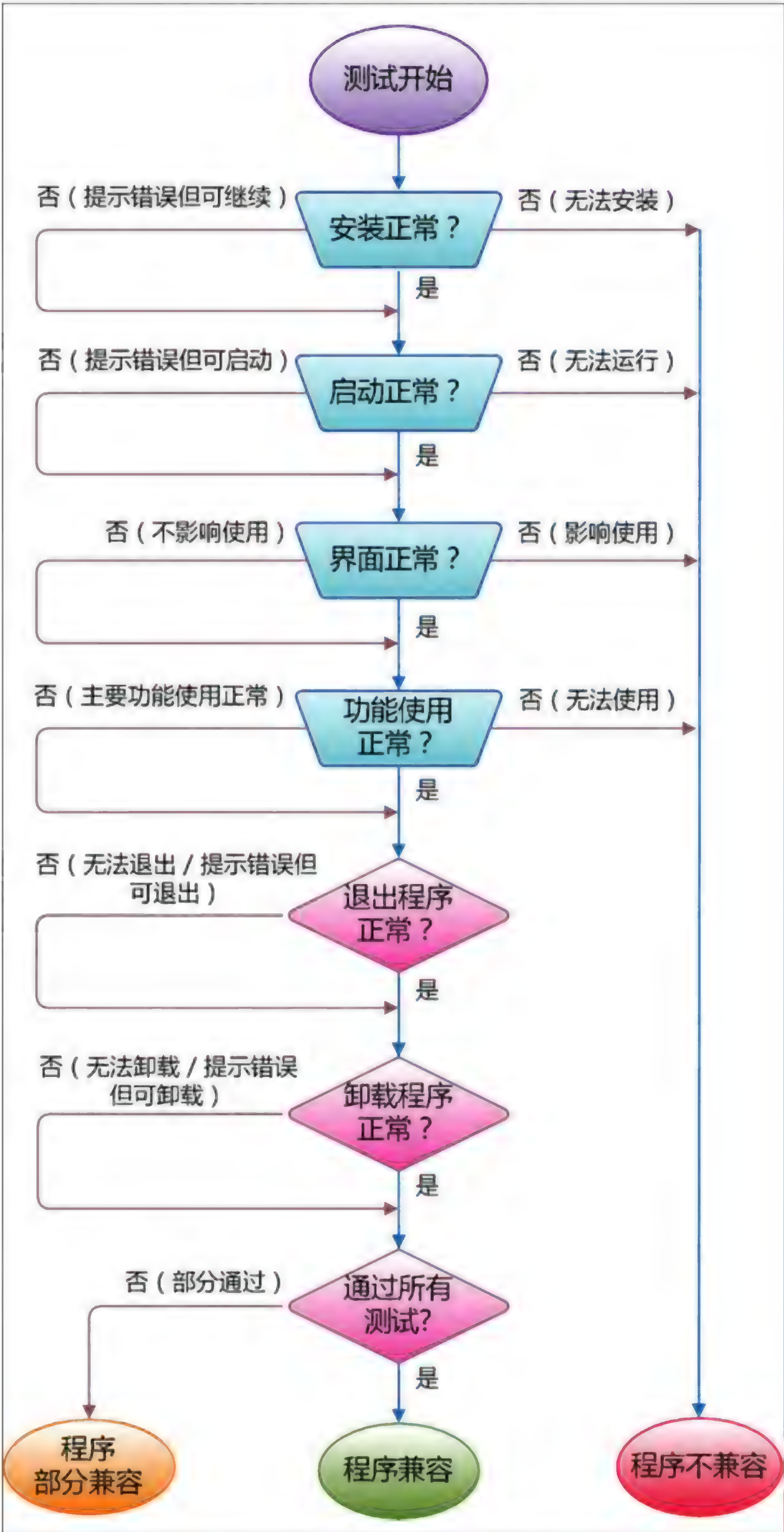
在卸载软件时主要考察：

① 已安装的程序列表中是否删除了相关程序

② 安装目录是否被删除

③ 开始菜单、桌面、快速启动栏是否已经删除掉相关快捷方式

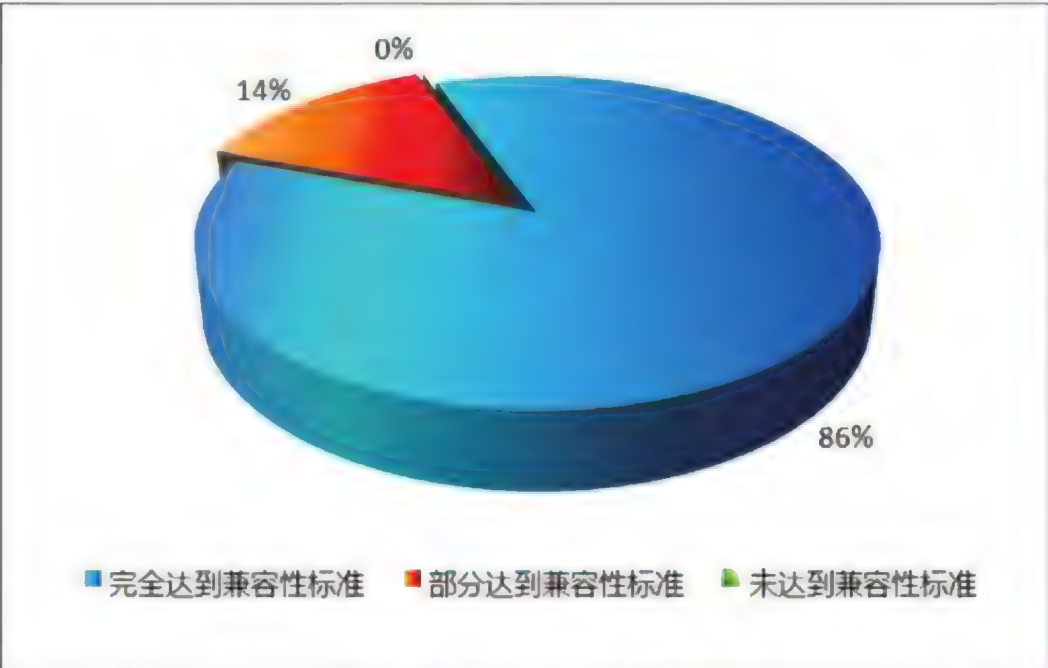
④ 注册表中是否依然保留相关软件的数据项



测试流程图

测试结果

经过较为细致的测试，在22款软件版本中，共有19款完全符合本次兼容标准，3款部分达到本次兼容标准要求，没有软件被确定为完全不兼容。测试结果概况与详细统计数据如下。



软件分类	完全达到兼容性标准		部分达到兼容性标准		未达到兼容性标准	
	数量	所占比例	数量	所占比例	数量	所占比例
安全软件	1	50%	1	50%	0	0%
办公软件	1	100%	0	0%	0	0%
即时通讯软件	1	50%	1	50%	0	0%
多媒体处理	2	100%	0	0%	0	0%
工具软件	6	86%	1	14%	0	0%
多媒体播放	4	100%	0	0%	0	0%
下载软件	2	100%	0	0%	0	0%
网银软件	2	100%	0	0%	0	0%
评测结果	19	86%	3	14%	0	0%

Windows 8消费者预览版软件兼容测试结果

软件类别	软件名称	软件开发商	版本	各项测试结果						测试结果		
				安装	启动	界面	功能	退出	卸载	兼容	部分兼容	不兼容
安全	360杀毒	奇虎公司	3.0.0.2121	√	√	√	√	√	√	●		
	瑞星全功能安全软件	瑞星公司	23.00.55.86	?	√	√	?	√	√		●	
办公	金山WPS	金山软件	8.1.0.3089	√	√	√	√	√	√	●		
即时通讯	腾讯QQ	腾讯公司	2012	√	√	√	√	√	?		●	
	阿里旺旺（买家版）	阿里软件	2011正式版SP2	√	√	√	√	√	√	●		
多媒体处理	格式工厂	陈俊豪	2.80	√	√	√	√	√	√	●		
	PhotoShop CS	Adobe	8.01	√	√	√	√	√	√	●		
工具	搜狗拼音输入法	搜狐公司	6.1正式版	√	√	√	√	√	√	●		
	极品五笔	李明	2011优化版	√	√	√	√	√	√	●		
	91手机助手	网龙公司	3.1.7	√	√	√	√	√	√	●		
	iTunes	Apple	10.6.0.40	√	√	√	√	√	√	●		
	Snag-It	TechSmith	11.0.0.207	√	√	√	√	√	√	●		
	Flash Player	Adobe	11	√	√	√	√	√	√	●		
	DAEMON Tools Lite	DAEMON Tools	4.45.3.0297	?	√	√	√	√	√		●	
多媒体播放	暴风影音	暴风科技股份有限公司	暴风影音5正式版	√	√	√	√	√	√	●		
	PPS网络电视	PPS网络电视	2.7.0.1400	√	√	√	√	√	√	●		
	酷狗音乐	酷狗科技	7.1.40.14442	√	√	√	√	√	√	●		
	千千静听	百度公司	5.7正式版	√	√	√	√	√	√	●		
下载	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.2.6.3426	√	√	√	√	√	√	●		
	QQ旋风	腾讯公司	3.9（708）	√	√	√	√	√	√	●		
网银	工行网银	中国工商银行	2.0	√	√	√	√	√	√	●		
	支付宝插件	支付宝网络技术有限公司	2.5.0.3	√	√	√	√	√	√	●		

其他软件与游戏测试报告

除了本次测试的22款实用软件以外，我们也采纳了部分读者的建议，额外测试了其他比较经典的软件与游戏。因为时间原因，这些软件在测试过程中不会严格按照测试流程进行，仅对程序安装、界面显示和功能使用进行初步考察。具体的软件名称和测试结果如下：

其他软件与游戏兼容性测试结果

软件名称	版本	测试结果
Internet Download Manager	6.1	部分界面显示不全
优蛋	2.4.4.135	兼容
变速齿轮	0.46	兼容
VNC viewer	4.61	兼容
kkrieger	N/A	需以兼容模式运行
Counter Strike	1.6 (3428)	兼容
Janryumon	3	兼容
VirtuaNES	0.97	兼容
Mame Plus!	0.143	兼容
DOSBox	0.63	兼容

测试总结

1. 安全类软件

此次挑选的两款安全类软件在测试中表现尚可，值得一提的是“360杀毒”在微软发布Windows 8 CP不久后的3月1日凌晨便通过其官方微博发布了支持此操作系统的更新，可谓不放过任何一个拓展用户的机会。该软件的安装、启动功能正常，同时也可正常更新，所有的防护和扫描功能也可正常使用，未发现任何错误提示。



“360软件”真是无孔不入



360杀毒正在运行

另一款“瑞星全功能安全软件”在安装时提示驱动未经认证，点击“始终安装此驱动程序软件”后安装可顺利完成。启动软件后界面显示正常但“智能升级”功能无法完成。测试时本地网络情况正常，无法确认是否为服务器端网络故障，因此判定为部分兼容。



Windows 8 CP还没有认可瑞星全功能安全软件的驱动程序软件



莫名其妙的升级错误

Windows 8 CP的硬件驱动

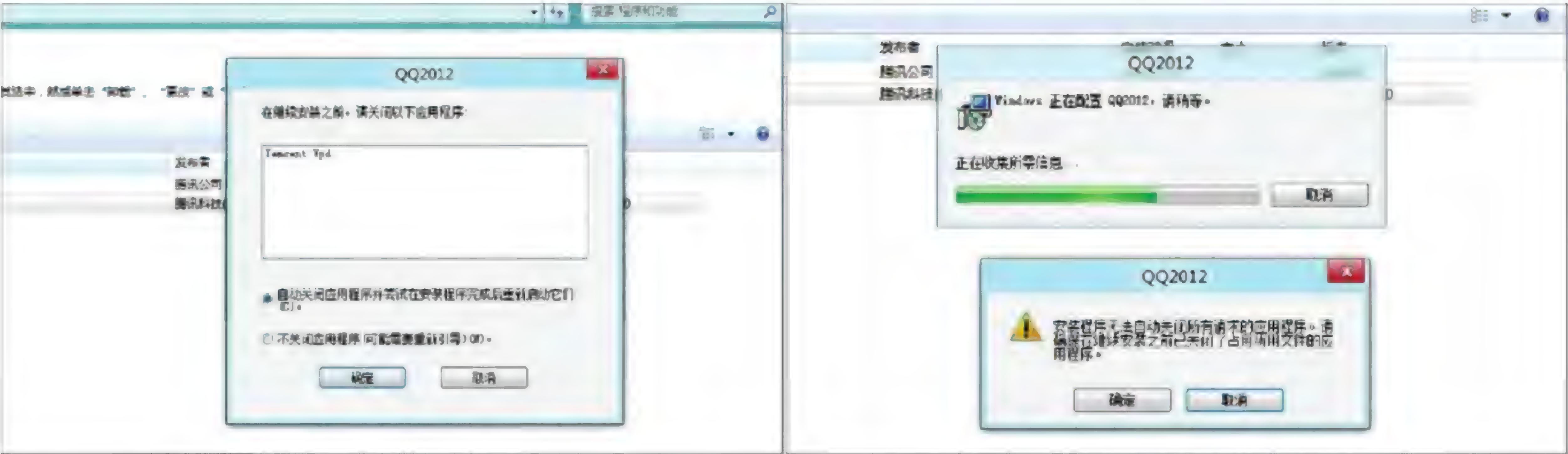
在微软发布Windows 8预览版的同时，硬件厂商可也没闲着，一些专门为此开发的硬件驱动已经推送给了喜欢尝鲜的玩家。比如微软的重要合作伙伴NVIDIA在新系统发布之后就推出了GeForce系列的WHQL版显卡驱动。它最大的改进是加入了对GeForce GTX 560 SE的支持并且更新了PhysX软件，据说还能大大提升《上古卷轴5》《质量效应3》等游戏的性能表现。另外，AMD的Radeon HD系列也相继更新了专用驱动，并且还会在“未来几周”持续更新。

本次使用的测试机虽然没有安装任何官方驱动，但是Windows 8都给与了相当不错的支持，这可能是由于大部分硬件都比较新的缘故。另一台笔记本上的情况起初则有些糟糕，Intel HM55芯片组可以正常安装，但是自带的GT335M独显在安装Win7版本的驱动时出现了黑屏死机现象，只能在安全模式下安装。一开始还以为是个别现象，不过另一台电脑上的GT555M显卡也发生了屏幕颜色不正常的情况。不过截稿前NVIDIA在3月14日发布了支持Windows 8 CP的显卡驱动，安装过程便一切正常了。

2. 即时通讯类软件

参与测试的腾讯QQ与阿里旺旺这两款软件都没有明显的兼容问题。QQ的安装、运行、收发个人及群聊天消息等功能均正常，软件界面的透明皮肤效果也非常棒。只有一点疑惑的是，在卸载过程中有一定的概率会遇到提示“Tencent Upd”进

程需要关闭后才可完成卸载。点击确定后卸载仍然无法完成，最终使用“任务管理器”结束此进程后卸载才完成。虽然问题不大，但仍然判定为部分兼容。

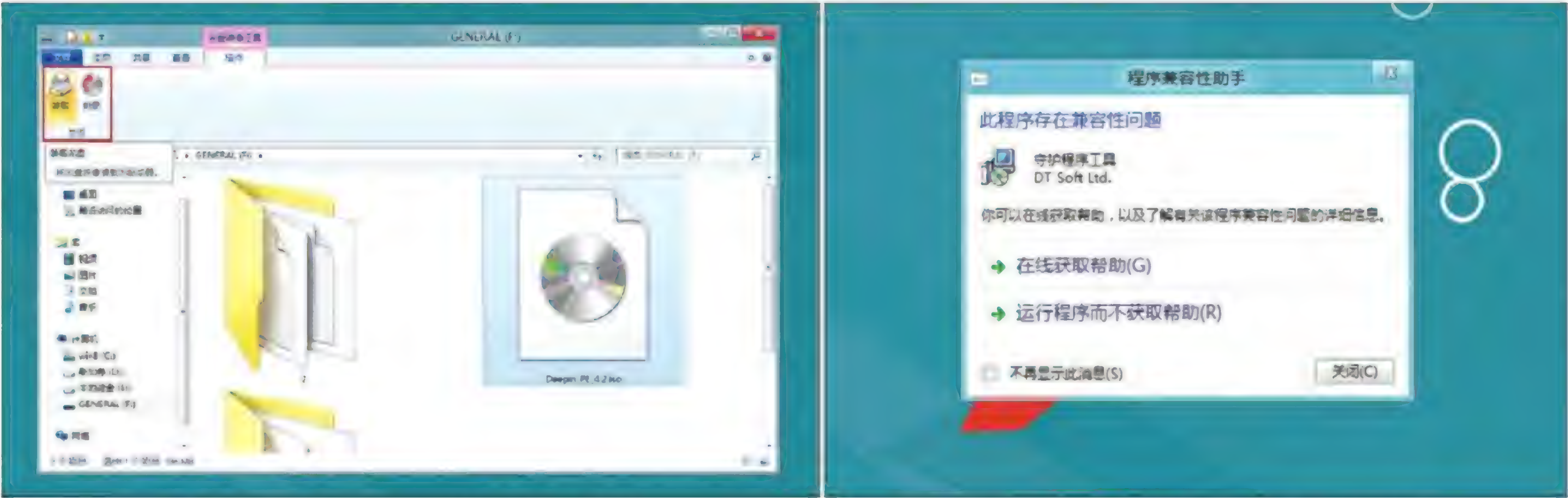


腾讯QQ相关升级进程和卸载程序似乎有冲突　　无法自动结束只能使用“任务管理器”工具

3. 工具软件

在2011年Windows 8 CP还处在一片迷雾中的时候，有消息便透露这一版本的Windows系统将直接自动识别并支持ISO和VHD格式的虚拟镜像。用户只需双击ISO格式的文档，便可以让它以我们所熟悉的虚拟光驱形式来运行，之后就可以直接从Windows浏览器来查看该ISO文档内的文件并安装其中的软件。另一方面，VHD格式的文档也可以虚拟为硬盘。在Windows 8 CP发布之后，我们很高兴看到这个功能已经成为了现实。

虽然Windows 8 CP已经可以读取ISO文件，不过我们仍然将DAEMON Tools Lite软件列为了测试项目，因为一些不常用的镜像文档在Windows 8 CP中还无法识别。在本次测试中，该软件在安装时出现了程序存在兼容性问题的提示。点击“运行程序而不获取帮助”后安装可继续并顺利完成。本以为在之后的使用过程中会出现如死机、无法载入镜像等问题，不过出乎意料的是上述情况均没有出现，常见功能均可使用。但考虑到“软件兼容性助手”给出了提示，该软件未被系统信任，也许会在长时间使用后出现问题，因此仍然判定为部分兼容。



Windows 8 CP可以直接装载ISO文件　　虽然有兼容性提示，但不会影响使用

测试花絮之Windows 8＝“瘟都死吧”！

在整个软件测试的过程中，不得不提的一件事就是安装Windows 8 CP（以下简称win8）的曲折过程。起初，“魔之左手”为我们提供了一套超豪华测试机用来实验，配置为Intel X79SI+i7-3960X+GTX 570+120G SSD。虽然我已经不晓得目前硬件发展到了什么高级地步，不过看看这水冷风扇、漂亮的做工和满是英文的启动界面就知道不是我等穷人可以败得起的。

测试的原计划是顺序安装3个系统，即WinXP、Win7和Win8，用以观察全新的Win8启动管理界面是否能够同时支持，悲剧从此开始。一开始用U盘安装WinXP的时候就遇到了麻烦——主板未能识别而直接跳过从硬盘启动了。这不可能啊，我们明明在BIOS中设置让U盘优先引导，怎么还会跳过呢？再次进入BIOS仔细研究，发现这块高级主板在启动时就可以识别出各种U盘型号，如果你没有在BIOS中将具体设备设定为优先启动，而只是调整“Removable Device”优先或者“USB Setup First”之类的选项是根本没有用的。也就是说，每插拔一次U盘就要进入BIOS调整一次启动顺序然后再重启。功能高级但是用起来真麻烦，就不能统一识别一下么？

U盘终于能认出来了，开始安装WinXP。很好，这次是安装系统出现问题，无法加载键盘布局文件Kbdus.dll……上网一查似乎是硬盘分区问题，全部抹掉重来，安装成功。下面安装Win7，一切正常。最后安装Win8，还是用U盘，引导成功后出现“吐泡泡的小鱼”，胜利在望了。5分钟过去了，怎么还再吐？原来是死机了。难道吐太多了？重启重复步骤，死机

……重启，死机……死机……难道是U盘坏了？的确前几天是不能格式化了（截稿时这个金士顿4G U盘彻底坏了……）。遂用光盘安装Win8，死机。尝试另一种安装方法，进入Win7直接运行Win8安装镜像里“Source”文件夹下的“Setup.exe”，这样就可以选择安装到其他分区。复制文件并展开一切正常，重启电脑继续安装，死机。从Win7升级安装，死机……

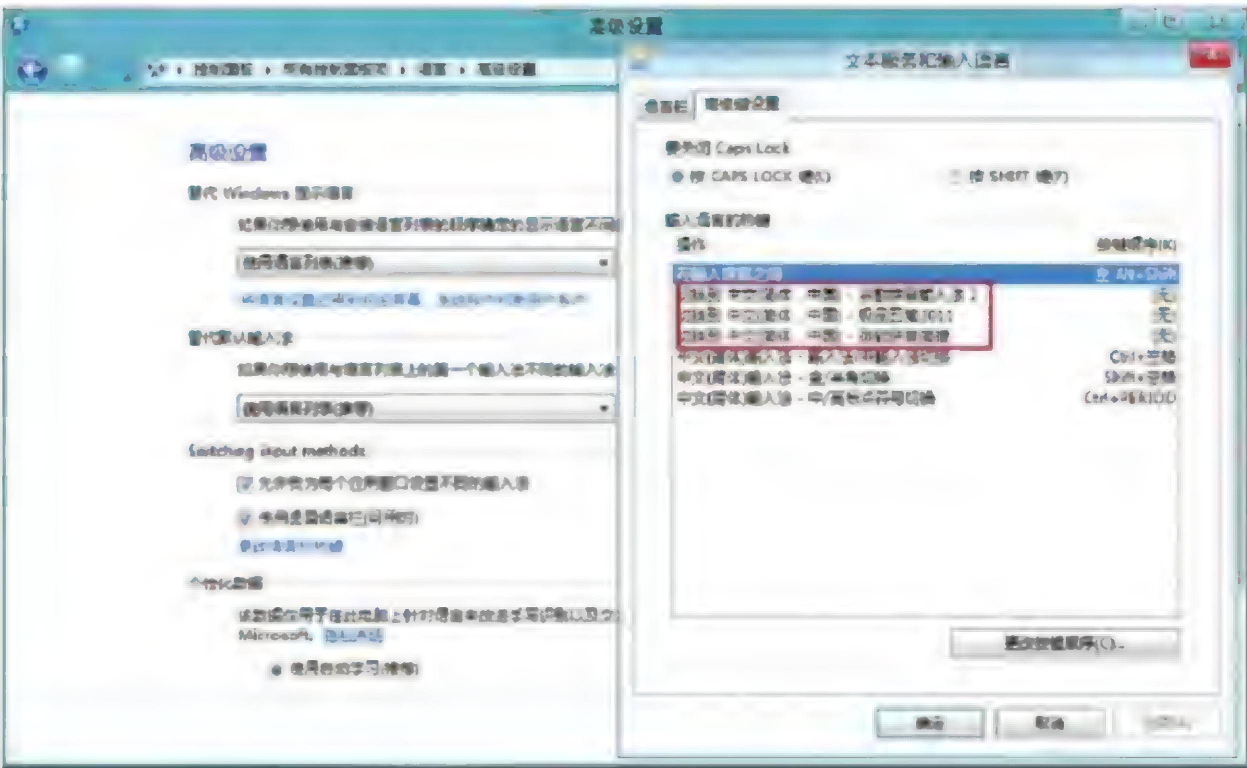
经过无数次死机之后，我们很自然地认为是多系统的原因导致莫名的死机情况，尤其是和古老的WinXP难道有什么冲突？但是又觉得这不太可能，这样的观点根本站不住脚。于是我们下决心将固态硬盘格式化重来，只安装Win7和Win8进行试验。结果是，死机。我们隐隐感觉到似乎只剩下一种可能性，为了验证我们单独安装了Win8，结果还是……死机。

我们似乎明白了什么。


高级主板你好，高级主板再见

接下来在测试“极品五笔”时遇到了一个小插曲，第一次测试在软件安装完成以后进入“控制面板”的“更改语言首选项”查看其部属状态，然而奇怪的是不管是在任何设置选项中都没有发现极品五笔输入法的踪影，所以我们就直接判定它为不兼容。然而第二天复查时忽然想到当初为什么没有使用切换输入法快捷键来调出其他输入法，遂马上进行尝试，果然生效，差点儿冤枉了一个“好人”。虽然测试时的确存在疏忽，不过和以前的WinXP或者Win7不同的是，对于其他输入法的管理，Windows 8 CP“埋藏”得比较深。


乍一看，除了“微软拼音简捷”，其他什么也没有


点击“更改语言栏热键”就可以对各个输入法进行设置

测试花絮之SSD硬盘死亡事件

在本次测试中，另一个最大的花絮就是某小编的SSD硬盘事件。当日，此小编响应责编大人的号召，提着自己的笔记本来到编辑部安装Win8。因为特地被要求安装至SSD硬盘中，因此启动后直接选择安装目标为SSD硬盘。安装之初一切顺利，直到第一次重启……找不到启动文件？重启前不是都好好的吗？小编此时只是心里略有想法：唉，再装一次很麻烦啊。谁知进入BIOS后……SSD找不到了啊！小编的心顿时一沉：不会是硬盘挂了吧？想到SSD是通过硬盘架接在笔记本的光驱位的SATA接口的，“也许是接口故障了？”小编心存一丝侥幸地想着。于是从机房找来螺丝刀拆掉笔记本，把SSD装到硬盘位SATA上……依然……无法认出。

为了那最后一点希望，小编在网上搜索了笔记本无法认出SSD的解决方案：刷固件——免了吧，认不出了还怎么刷；作为从盘挂在其他机器上——依旧无法看到；不接数据线，只插电源线开机待机半小时以上——仍然躺尸……小编顿时泪流满面、伤心欲绝地在群里惨叫：我的硬盘挂了啊！然后，众小编前来慰问……

结语与致谢

其他软件在测试过程中都顺利通过，没有发现存在严重兼容性问题的应用，即便是个别软件属于部分兼容，但问题都不大，不会影响正常使用，这让我们感觉到虽然这只是个“预览版”，但是几乎可以用来进行日常的娱乐和办公，说明这一版本的系统已经基本成熟，相信等到Windows 8正式版发布之后会更加完美。需要说明的是，由于测试水平、时间和条件有限，难免会存在失误，欢迎读者来信或在杂志的论坛里交流。

最后特别感谢魔之左手提供强大的测试机和无法安装Windows 8 CP的SSD硬盘；Roll提供测试技术支持、数据统计、后备测试机以及一个“血的教训”；Sting提供的一块性能优秀的笔记本硬盘；“软盘”中积极提供测试软件的读者。

以上所有内容与初期排版均在Windows 8消费者预览版操作系统下完成。

路漫漫其修远
当ARM遇上Windows 8

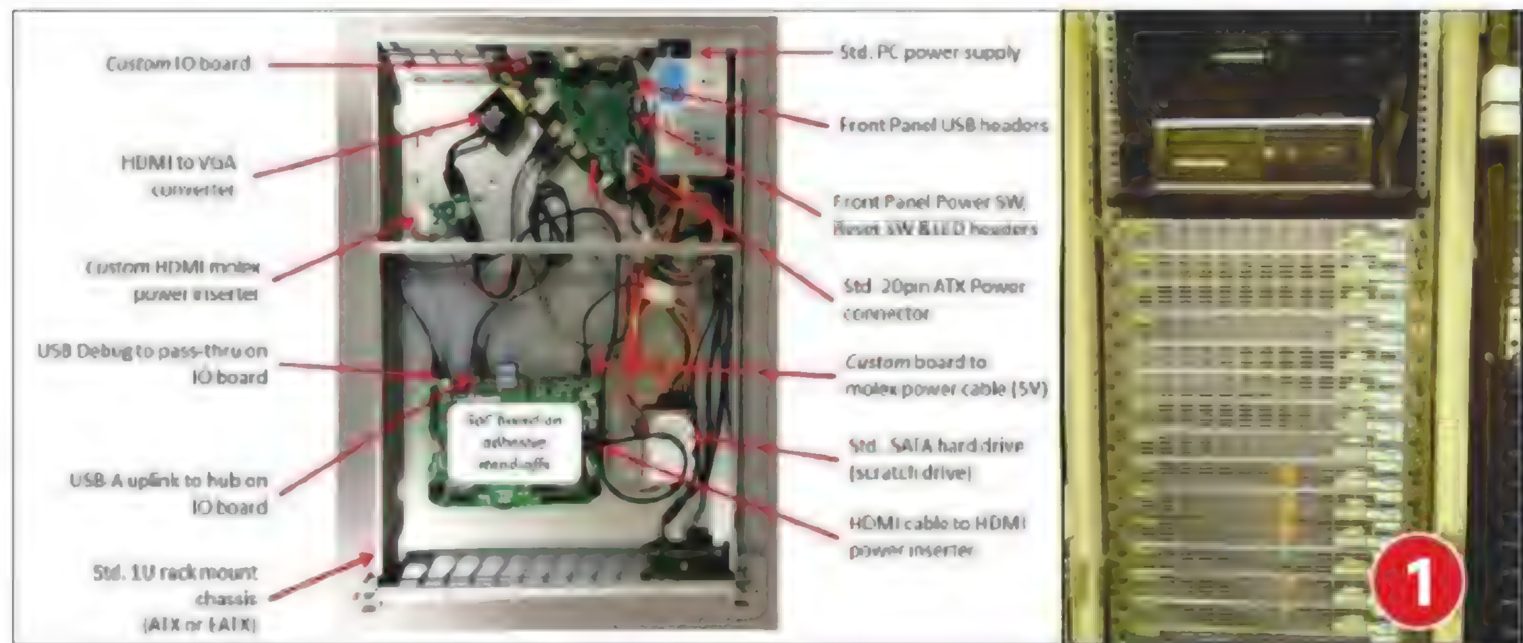


□ 广东 GZ

如果一切顺利，Windows 8正式版将会在今年第四季度与广大用户见面，这将被视为PC业对于便携领域反攻的号角。但Windows 8也绝不是什么灵丹妙药，面对苹果和谷歌的揭竿而起以及通信产业的重大变化，不论是操作系统还是处理器芯片，都打破了过去由微软和英特尔所把持的“Wintel”防线。如何才能找到突破口挽回正在消失的市场？微软的营运模式以及“Windows on ARM”的诞生，正在考验着微软的智慧也决定着Windows 8的成败。

初识Windows on ARM

在走入Windows on ARM（以下简称WOA）的世界之前，不妨先对目前的Windows 8提出一种疑问：为什么微软执意要在桌面版的Windows 8中增加Metro UI？不客气地说有些人对于刚刚发布的Windows 8消费者预览版的感受只是“在Windows 7上套了一个能够触摸操作的外壳”，对于仍然以“键盘＋鼠标”操作为主的桌面用户，强行套上专为触摸而优化过的操作界面可以说意义并不大，而且传统桌面和Metro UI两种风格的用户体验实际上是相当割裂的——绝大部分应用程序仍然是在传统的桌面运行，这也就进一步加深了这道鸿沟，普通用户会强烈质疑为何选择Windows 8来提升自己的学习成本。微软最大的噱头不就是全平台制霸吗？所以此次无论如何也绕不开ARM平台了（**图1、图2**）。



用来调试WOA的相关设备



早期开发WOA的运行情况

首先让我们看看微软官方所阐述的WOA最主要的特性：

· ARM版Windows是在X86芯片架构基础之上构建的Windows系列家族新成员，和Windows Server、Windows Embedded、Windows Phone平行，具有高度共通性并共享大量Windows 8源代码；

· 不支持运行、模拟或移植现有X86架构的应用；

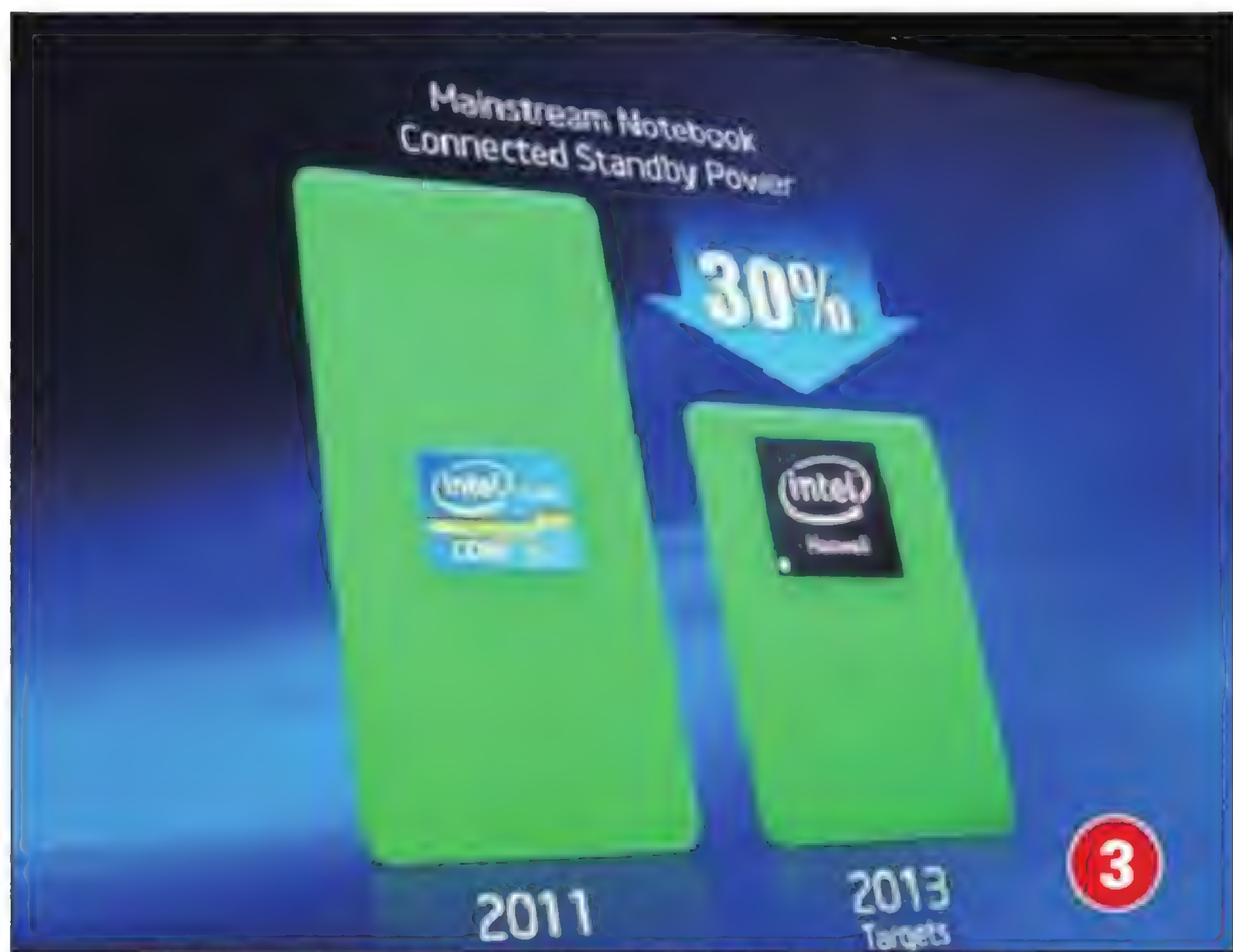
· 支持所有Metro风格的应用程序。包括微软为之全新开发的电子邮件、日历、通讯录、照片、Skydrive等应用程序，同时内置的Internet Explorer 10也将支持HTML5硬件加速；

· 包含全新的桌面版Microsoft Word、Excel、PowerPoint和OneNote。这些新版Office应用的开发代码为“Office 15”，同时还会保留资源管理器、Internet Explorer 10桌面版等其它一些原有的Windows桌面体验；

· 当按下电源键时，WOA设备自动进入“Connected Standy Power”模式，而且可以持续数周不需要外接电源支持。当被唤醒之后，所有的功能都会在短时间内完全恢复（图3）；

· 此版本不会作为一款独立的软件进行分发。

抛开其它特性暂且不提，官方的描述留给用户的最大疑惑是既然同样不支持运行、模拟或移植X86应用程序，那么同属ARM平台的Windows Phone和WOA究竟有什么区别？WOA继承了Windows Phone 7的Metro触摸界面和Metro风格应用程序，让人很难想通为什么一定要在Windows Phone之外建立新的WOA，两者的区别难道真的只是数字“7”和“8”的不同吗（图4）？微软完全可以采取操作系统分版本的方式，将带有Metro UI的Windows 8系统单独为平板设备服务。但是为什么现在看起来Windows 8倒像是一个纯粹为平板而生的操作系统？这一切疑问的深层次原因，都来源于近几年平板市场的巨大变革。



在节电的同时，希望这个功能不会变成“连续死机”模式



短暂过渡的Windows Phone 7

平板电脑之战

平板市场已经毋庸置疑成为当今IT业界的经济爆发点，多家市场研究机构数据都表明2012年平板市场将有超过300%的增长，Forrester更是预测2016年美国约有三分之一的成年人会使用平板产品。2010年PC与平板销售比为20：1，而2011一年它们之间的差距迅速缩小到6：1。如果以这种增长速度来看，平板电脑超越PC只是时间问题。虽然平板设备还无法取代PC成为主力生产力工具，但是有多少普通消费者会真正在意这两者之间已经不再明显的区别？可以预见未来家庭也许只有一台PC作为数据中心，而每个家庭成员则人手一台平板设备，未来主流的操作系统显然是平板操作系统的天下。

谈到平板电脑市场，我们就不得不提到美国苹果公司，有人这样来形容：“平板市场只有两种平板，苹果公司的iPad以及其它的平板。”在全球6000多万的平板销量中，iPad占据了73%的份额，这意味着iOS操作系统也占据着同样的比例（图5），其余大部分都采用版本不一的Android系统，但是没有任何一款Android平板电脑的市场份额超过5%。谷歌对于这种现


占据绝对领先的iPad



各自为战的Android平板同样也是微软的拦路虎

状当然无法接受，但是他们的主要业务不是平板也不是操作系统，Android只是谷歌对于主营业务的一种延伸与拓展，简单地说是在为未来投资，即使其份额再低也不会对主体造成严重影响。而真正受到伤害和威胁的则是微软，如果每个人日常使用的主流操作系统是iOS而不是Windows，它的地位将会受到根本性撼动。因此，迅速为平板市场推出一款专用的Windows操作系统而并不是常规的升级版，是微软必须要下的一步棋。然而面对如日中天的iPad，Windows 8平板如何从“其它的平板”中脱颖而出，成为能够抗衡苹果的奇兵？这就要求微软必须拿出创造性的革新技术与产品，而不仅仅是模仿。同时也不能忽视虎视眈眈的Android也在觊觎着这块蛋糕，智能手机市场的竞争已经充分的证明了这一点（图6）。

微软的Windows Mobile曾经也是智能手机市场风光一时的王者（图7），但并不是说Windows Mobile本身有多强悍，而是对手Symbian实在太羸弱，Android仍在成长，苹果忙着还债。正当Windows Mobile逐渐占据上风时，第一代iPhone的出世带来的全新操作体验与革命性的人机交互方式，使得用户找到了新的兴奋点并培养了一大批忠实的“粉丝”；紧接着第二代iPhone建立起了初具规模的生态系统和以App Store为核心的软件分发机制，让非“果粉”和其他平台的开发者开始趋之若鹜。苹果仅仅使用两记组合拳就将混迹于江湖多年的Windows Mobile、Symbian等品牌轻松放倒，前后几乎只用了一年的时间。Windows Mobile当然要爬起来还手，但还没有站稳就被紧咬在iOS之后的Android踩在脚底，翻身的机会彻底没有了。从表面上看，Android只是iOS的模仿者，它的上位秘诀是免费与开放，这让它能够迅速聚集人气并占领市场，但同时也埋下了日后难以解决的祸根（图8）。



昔日强者Windows Mobile

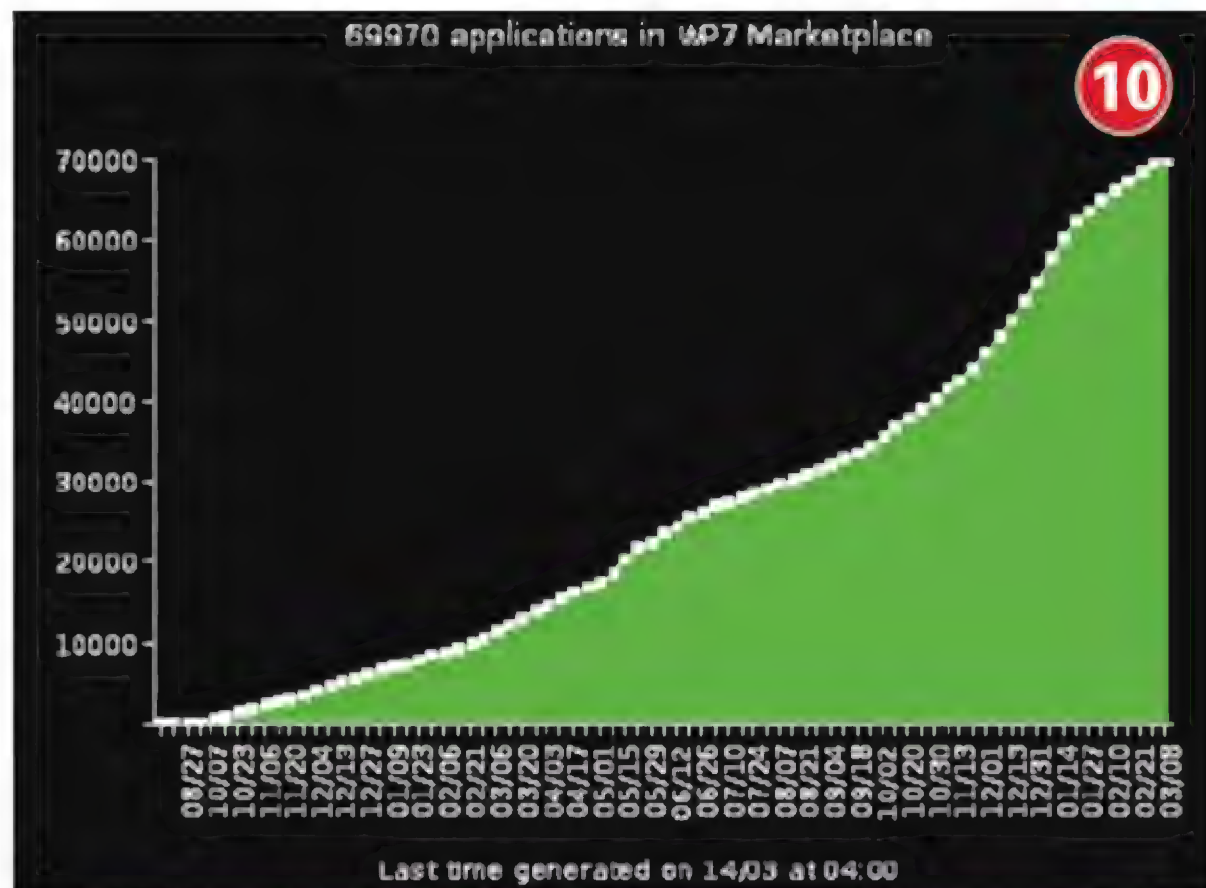
模仿跟进的Android Market

第一代iPhone出现时大家都以为苹果不过是要做一个能打电话的iPod，毕竟乔布斯是靠卖音乐还了债又赚了钱，但是谁也没有料到苹果还会把这一套模式复刻到iPhone上去卖软件，从而建立了前所未有的生态圈，优质的应用程序成为iPhone始终压制竞争对手的关键。与之相反，尽管Android系统的智能手机市场份额已经超越了iOS，但是应用软件的内容却完全无法与其比肩，尽管数量级差距不大但是整体素质相差甚远。造成这种差距的主要原因正是谷歌对于Android过度开放的政策，导致其没有一个统一标准的硬件平台，使得Android手机的硬件配置差异极大、质量良莠不齐，大部分中低端设备甚至连运行操作系统本身都很糟糕。在这种情况下，除了会造成消费者体验的差异化，软件的开发者也会遭遇到巨大的困难（图9）。开发一款应用要同时测试几十种Android手机，针对不同的设备进行优化甚至重写代码，加之Android Market从内容管理到收益渠道与苹果的App Store存在全方位的差距，作为一名开发者最终会做出怎样的选择不言而喻。这种在应用软件上的劣势一旦延伸进入平板市场就会被加倍放大，众多的缺陷被暴露无遗，没有任何一款Android平板电脑的市场份额能超过5%就是用户选择的事实。就在此时，微软当机立断，如壮士断腕般舍弃了Windows Mobile，重新开发了Windows Phone 7，可以说也是无奈之举。



不是所有的Android设备都能运行同一款应用

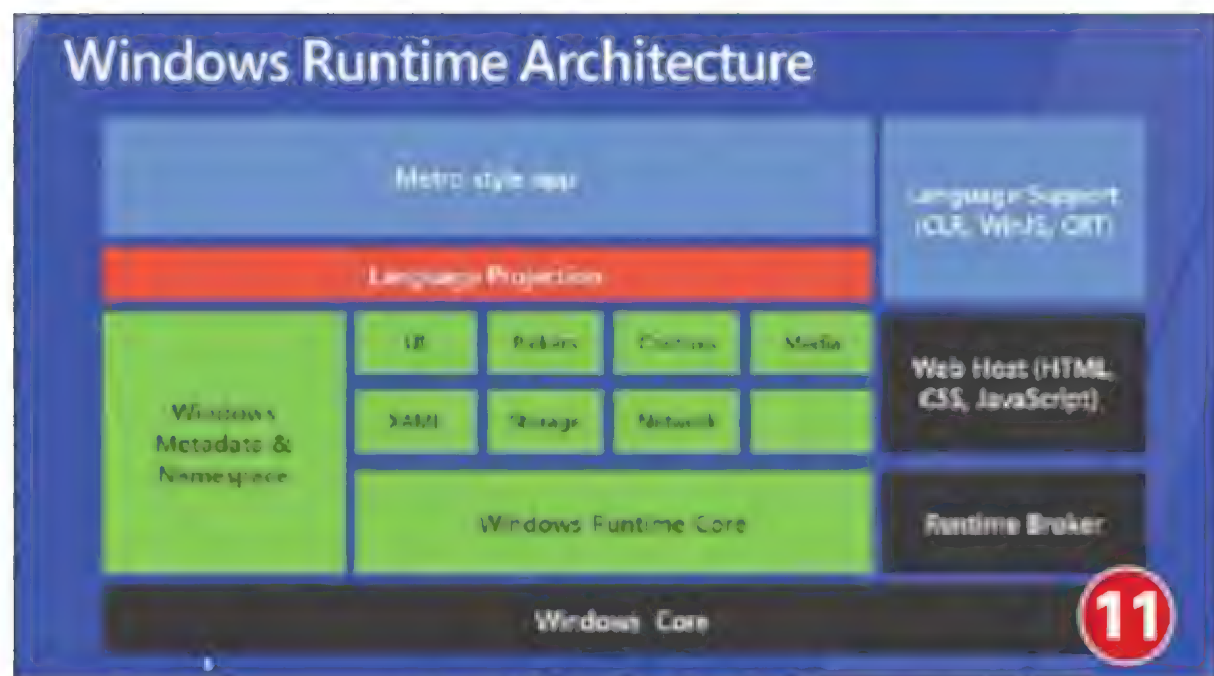
Windows Phone 7是微软试图吸取两家之长的产品，统一定制的硬件标准与应用软件商店分发机制；更易于开发者使用的开发环境和富有创新性的Metro UI。然而博采众长有时候也叫做平庸，Windows Phone 7的表现还难以让微软满意，截止到目前为止其市场份额不过5%左右，应用软件数量刚刚接近7万，相比于Android号称的45万、iOS近60万的级别还有很大的差距（图10）。



从2011年8月至今年3月的WP7 Marketplace应用数量增长情况

也许有人认为仅仅用一年的时间去评判Windows Phone 7未免苛刻，但是不要忘记iOS撂倒其它手机厂商也只是用了一年，被Android踩着上位也是一年多的时间。如果现今微软拿出的平板操作系统仍然是Windows Phone 7简单升级的话，那么消费者没有什么理由非要去选择它。虽然Windows Phone 7不能运行旧有的Windows Mobile平台的应用软件，两者似乎也看不出任何联系，但Windows Phone 7的内核就是Windows CE7，并没有本质的区别，但是微软最终拿出的杀手锏WOA的最根本变化就是用NT内核替代了CE内核，从而在不同CPU体系平台上实现了内核的统一。

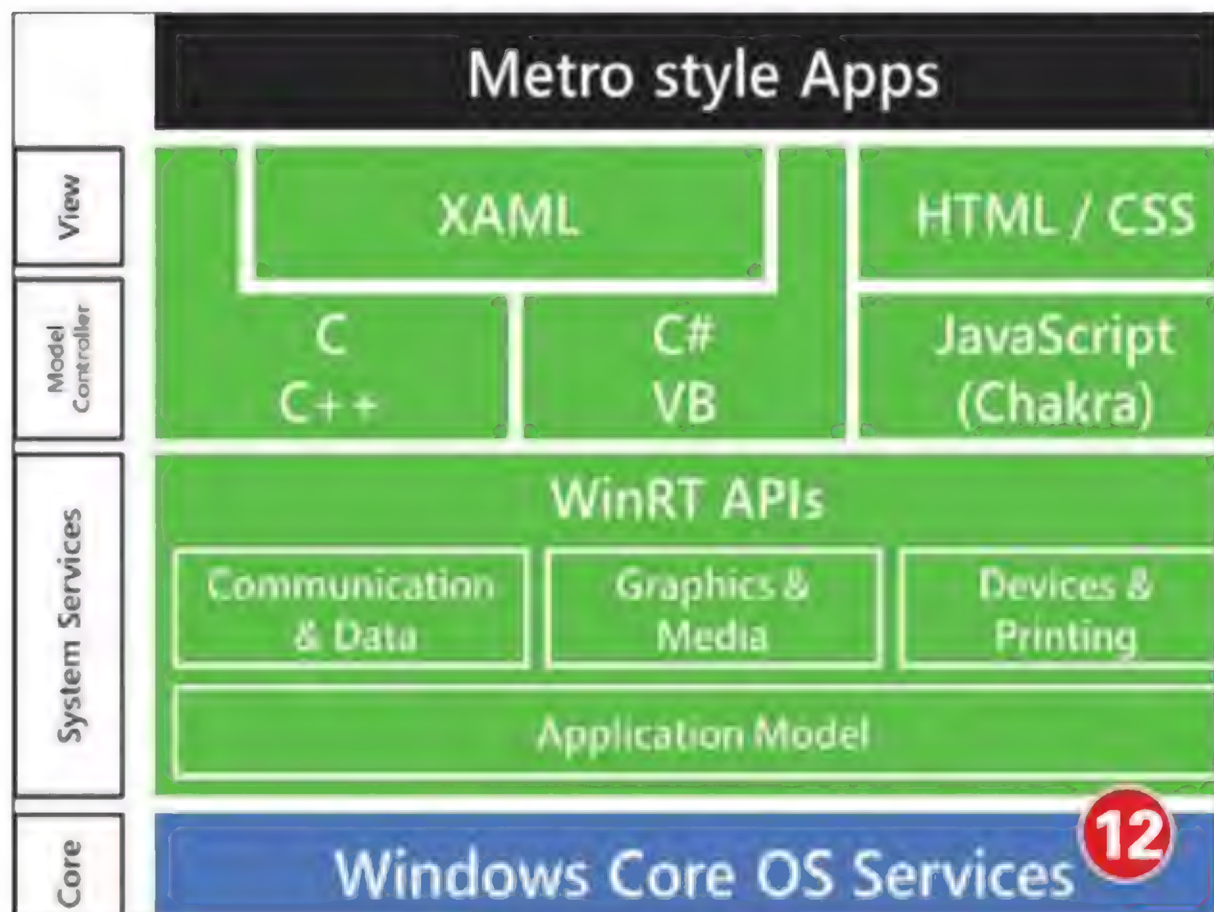
对于Windows on ARM的担忧



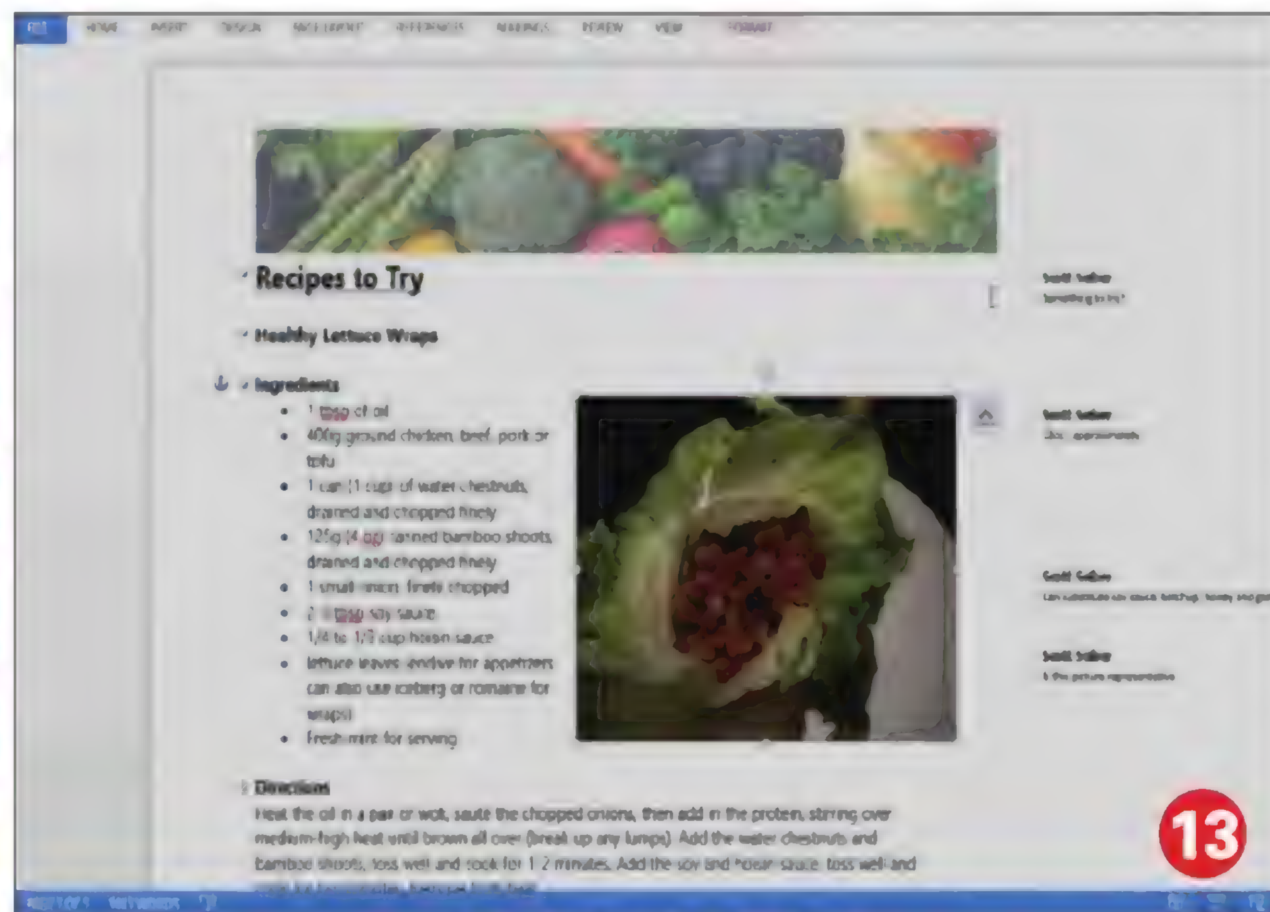
WinRT的基本架构图释

内核更替意味着什么？意味着虽然WOA无法运行传统的X86平台应用程序，但是由于两者拥有同样的Metro UI，那么就可以运行相同的Metro应用程序，用户在平板与PC工作环境之间的切换与数据共享都可以无缝对接，这就是为什么桌面版Windows 8一定要拥有Metro UI的原因。随之带给开发者的好处是只需一次性编写代码并进行少量修改，就足以在微软的桌面、笔记本、平板、手机和游戏主机上全部运行——只要它们都有一颗Windows 8的“心”，其中的技术关键是统一的API开发，即WindowsRT（即Windows Runtime，简称WinRT）（图11）。

简单地说，WinRT是微软专为Metro应用程序所创建的API集合，用于创建Metro风格的应用程序，同时支持Native（C/C++语言）、HTML/JavaScript和.NET三种开发环境（图12）。这里回答了之前提出的疑问：为什么微软一定要在ARM平台推翻Windows Phone 7重新创建WOA。因为你编写的Metro应用程序在平板、桌面PC、笔记本、手机、游戏主机上通通能运行，这种投入产出比的吸引力对于开发者来说无异于一块强大的磁铁，同时也极有可能将传统桌面上的杀手级应用引入平板领域，就像Office 15一样（图13）。虽然iPad平板如今所向睥睨，但它最成功的领域无外乎是娱乐、教育和印刷业，对于相当重要的生产、办公领域表现平平。事实上这部分市场对于平板的消费需求非常大，内置Office 15给予了他们购买Windows 8平板的信心。微软宣称Metro版的Office 15是完全版应用，拥有完美的文件格式兼容性与同样的桌面版功能设置，并针对触摸操作进行了极大的优化，传承了键盘和鼠标操作的特性以及精准性。如果这些承诺真的能够完全实现，那么几乎可以肯定



使用多种开发语言的WinRT

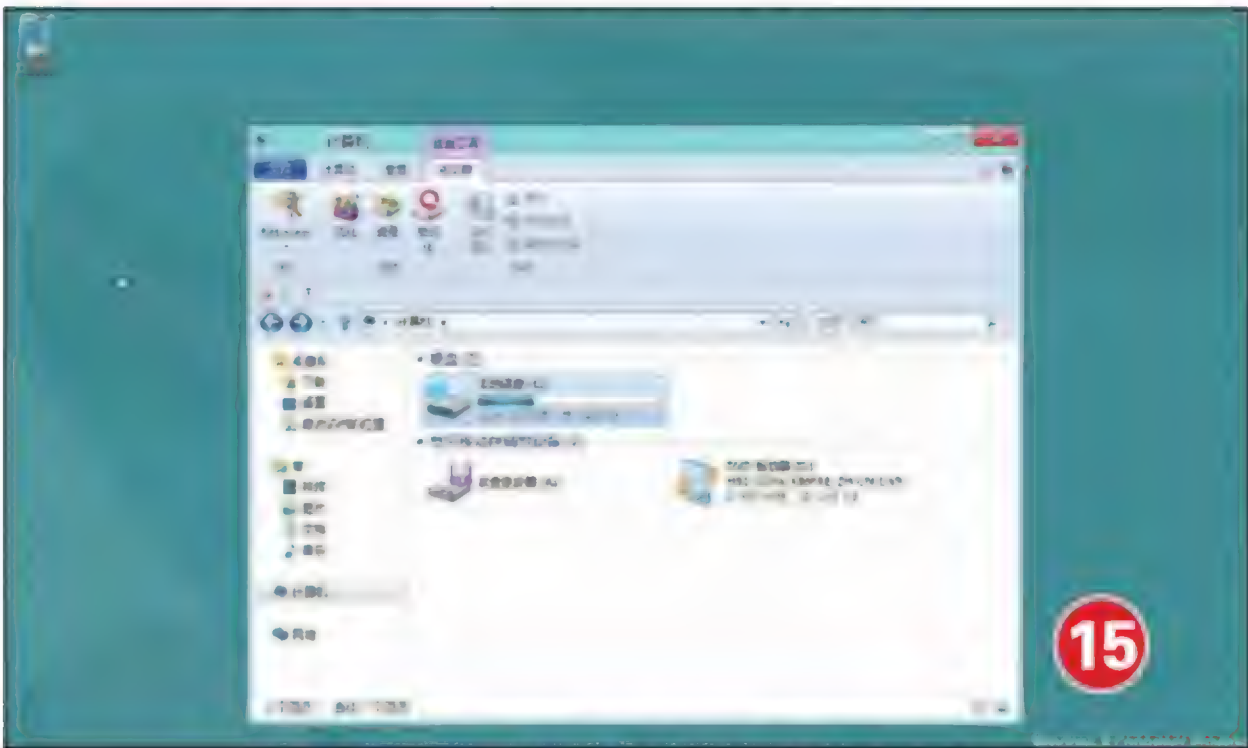


Metro界面的Office 15

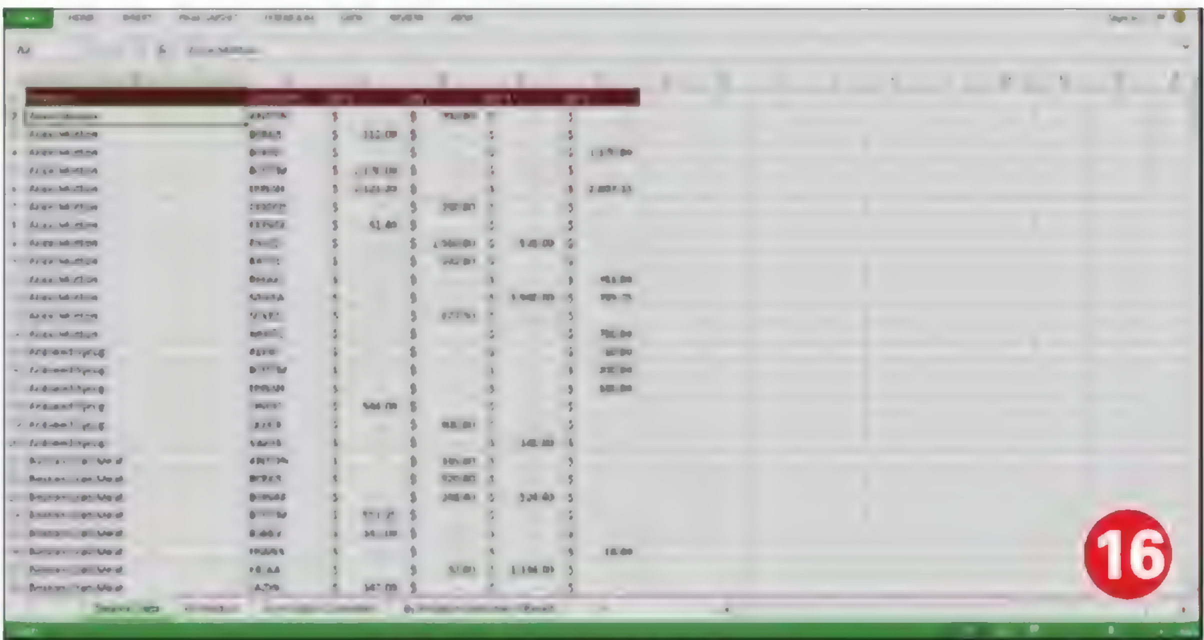
Windows 8平板将会打开一片未曾开拓的巨大市场，Metro版Office 15也就顺理成章地树立了一个标杆。猜猜IBM、Sun、Adobe等等这些世界级桌面软件公司会不会动心呢？如果微软能够吸引广大的开发商和个人开发者的加入，那么平板市场鹿死谁手尚且还要打个问号。

从以上的分析来看，WOA的前景是光明的，但是理想和实现之间往往总有距离。既然微软的意图如此明显，那么WOA的成功也就与桌面版Windows 8息息相关。就目前发布的Windows 8消费者预览版而言，用户体验还是存在问题——即开篇所说的Metro UI和桌面切换所造成的割裂感。对于鼠标和键盘操作早已熟练的用户会觉得Metro UI实在是个累赘，即使以后的桌面PC逐渐具备触摸功能，但是在Metro UI下弹出传统的资源管理器界面用手指来操作，实在是会让一部分用户崩溃（**图14**）。也就是说桌面版Windows 8强行植入Metro UI和传统桌面两套界面实在是一个两头都不讨好的方案，新老用户可能都不会感到满意。


如果有了能触摸的桌面显示器，将来使用Windows 8会变成这样？

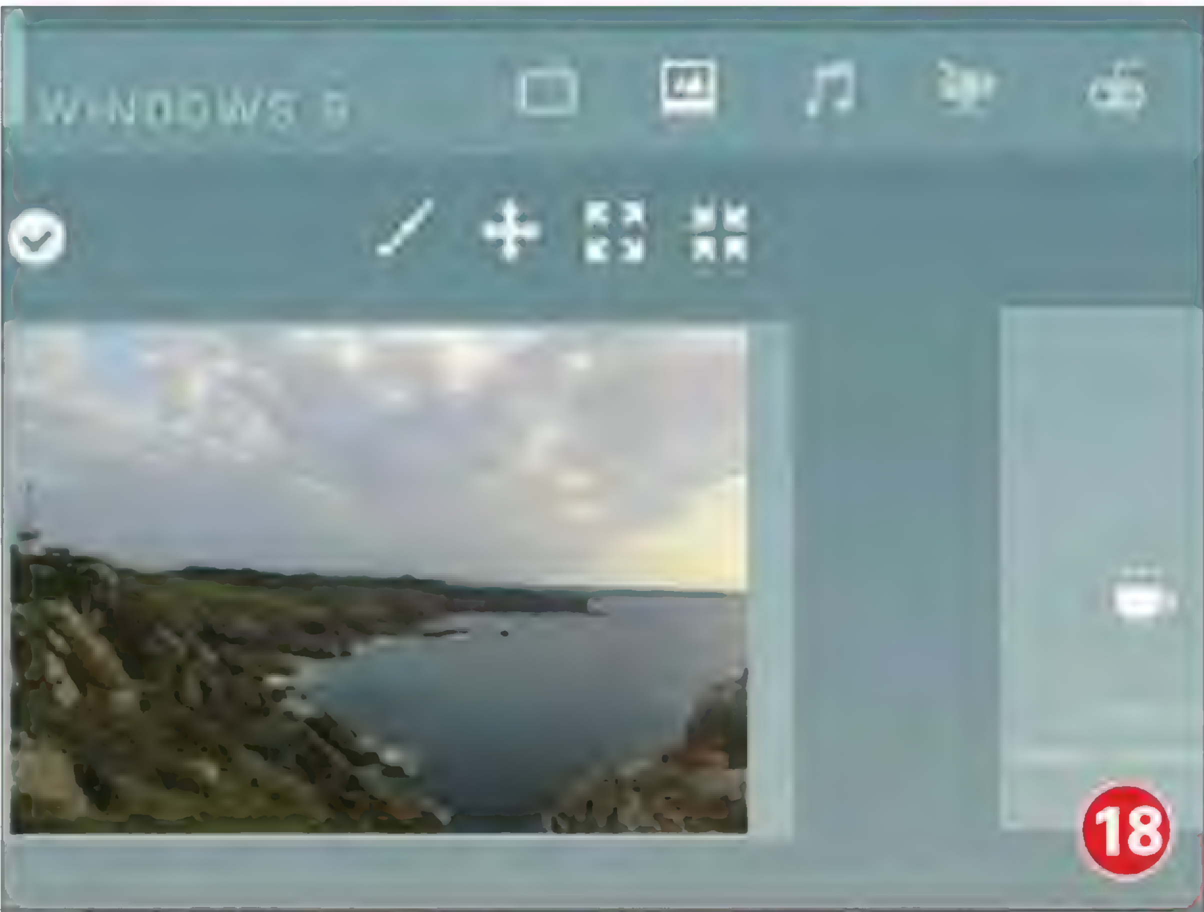

传统桌面界面下的资源管理器难以触摸操作

微软当然也有自己的苦衷，一是开发时间过于紧迫，另外传统的X86平台应用软件也绝不能抛弃——巨大的财富也是巨大的包袱，完全采用Metro UI的应用现阶段难以快速增长，就连微软自己也没开发出相应的资源管理器（**图15**）。所以笔者认为Windows 8只是个匆忙推出的系统，缺乏必要的铺垫和循序渐进的准备，是迫于平板市场压力下催生出来的产物。如何让用户克服“Windows 7上套一个触摸操作壳”的体验，将会是微软的巨大挑战。单从官方流出的WOA截图来看，用户体验恐怕难言乐观，所谓针对触摸操作进行了极大优化的Office 15，其界面上的功能菜单和操作界面仍然保持着传统的桌面版风格，并没有彻底为触摸设备重新设计整个界面，不难想象它依然是平板用户的苦手（**图16**）。当然这一切只是根据仅有的信息进行的推测，毕竟消费者如今还无法见到WOA的真容，但如果这些问题在微软发布最终版本以后仍没有任何改善，那么WOA的前景笔者认为会很不乐观，至少会陷入漫长的苦战。


Metro版Office15 Excel



微软曾正式表示ARM版Win8不会掉队，将会同传统的X86版一同发布



Windows 9正在开发中

理想是美好的，前途是光明的。但是板载着ARM处理器的Windows 8能否有能力与iOS和Android平板一决高下，微软仍有大量的工作急待完成，我们期待着（**图17、图18**）。



暂别钱包，拥抱手机支付

——激动人心的移动支付0时代

■贵州 冰河洗剑

尽管网络购物早已成为了时尚生活中不可或缺的环节，但逛街购物依然是我们日常生活中无法取代的一部分。然而，当我们暂别网络购物平台重新回归商业街之后，却往往会留意到，现实购物中的“付账”环节确实不是简单轻松的任务：

当我们结束购物来到收银台前时，却发现钱包忘记带在身上该怎么办？当店家表示无法找零，自己翻遍钱包却找不到零钱该怎么办？当我们翻遍衣兜终于摸出一张信用卡，却发现根本找不到刷卡的移动POS终端又该怎么办？如果是在以往，上面这些麻烦肯定会让我们困扰不已，但在今天，这些问题统统可以交给手机来解决。

随着各种智能手机和移动终端进一步的流行，移动支付普及化的硬件基础也变得越发成熟。如今，各种新兴的移动支付技术不断涌现出来，扔掉钱包，告别信用卡，摇摇手机、说说话甚至拍拍照就让手机自动帮我们付账，一个崭新的移动支付2.0时代已经出现在所有人的面前。

一 NFC移动支付：让手机成为你的钱包

早在2011年5月，Google公司就在NFC支付现场发布会上宣布将与万事达集团和花旗银行展开合作，在旧金山和纽约测试移动支付系统Google Wallet（Google钱包）服务，随后更会将服务范围拓展至美国全境（**图1**）。在当时，Google推出的这项智能手机移动支付应用迅速吸引了互联网产业传媒与众多传统媒体的关注，被称为“改变未来的移动支付技术”，标志着智能手机终将取代传统的钱包成为未来重要的支付方式。



Google Wallet，改变未来的移动支付技术

1. “Google钱包”让你再也不必掏零钱

而在更早的2004年，诺基亚、索尼和飞利浦三家公司就联合创立了“NFC论坛”，共同推广这种短距离无线连接技术。此后三星、摩托罗拉、微软和Google以及其他140多家

机构也相继成为该论坛成员。

NFC技术的全称是Near Field Communication，即近距离无线通讯技术，也被称为近场支付技术。NFC技术的基本工作原理可以用一句话概括：允许某种设备（通常是手机）在限定范围内，从另一种设备或NFC标签中收集数据。

从某种程度上讲，NFC技术与手机内部集成的无接触支付卡颇为相似（图2）。换句话来说，NFC技术与蓝牙（Bluetooth）技术存在一定的共同点。但NFC技术无需复杂的配对操作，不必对互相连接的两款设备都加以设置，只需在两个设备之间在近距离（大约4厘米）位置上，通过临时性的非接触的方式就可以建立起无线连接进行数据传输。这里所指的数据，除了文本、图片等常规意义上的数据文件，更包括从优惠券、门票到机场登机证，以及各种支付卡上包含的详细信息内容。



支持NFC技术支付的公用电话

触碰分享——NFC在文件共享上的应用

NFC技术在移动支付上的数据传输应用，可能对大多数普通手机用户来说还不算熟悉。不过，我们依然可以比较方便地体验到它在手机文件传输共享操作上的应用。

目前，国内一款比较出名的手机文件管理工具File Expert文件大师，在最近发布的版本中新增了一项名为“NFC触碰分享”的功能。如果是支付NFC传输功能的手机（如三星的Nexus S），只需将两台手机轻轻一碰（如右图），就可以把自己手机上的图片、铃声、文件、文件夹和应用程序等分享给好友。

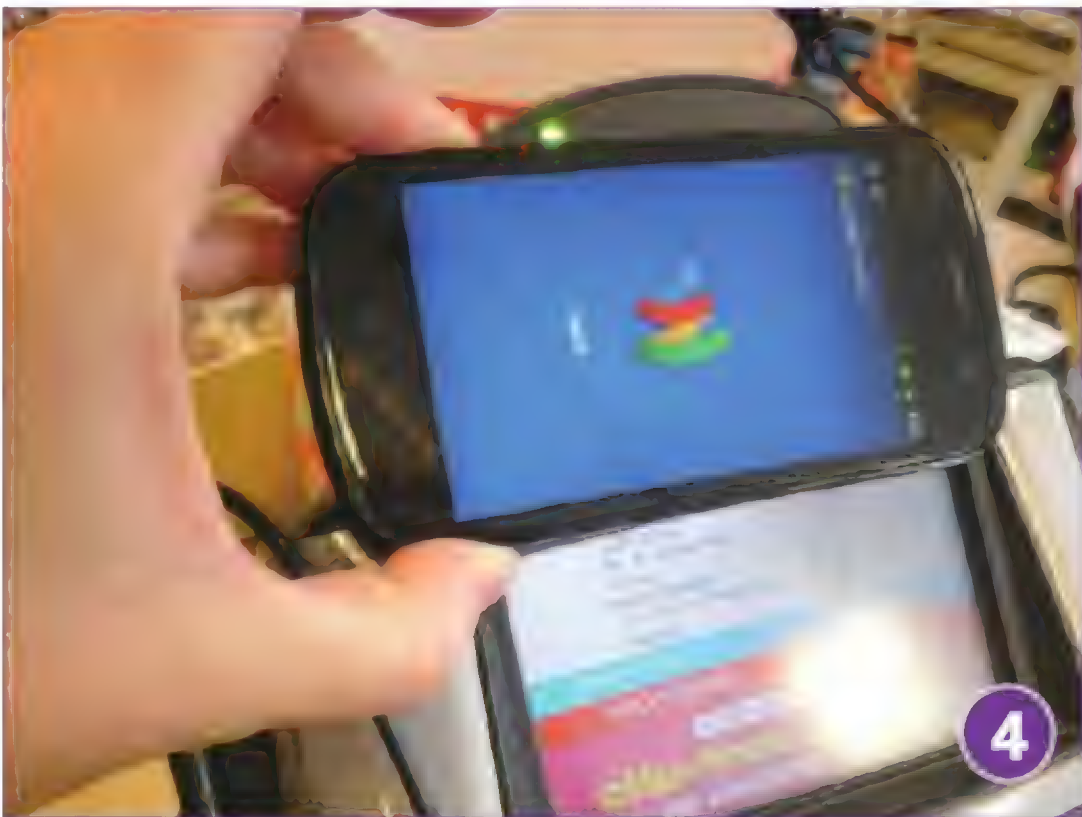


文件大师中的“NFC触碰分享”功能

其实，早在Google Wallet（Google钱包）登场之前，Nokia N9手机就已集成了NFC技术，并在NFC式公交移动售票上展开了应用。但是真正让NFC成为未来移动支付新星的还是Google钱包——采用NFC技术的Google钱包，只需安装一个Android系统的应用程序（图3），便可以完成过去用硬币和纸币进行交易的现实购物支付活动。这个体验用Google的话说就是：“让你的电话成为你的钱包（Make your phone your wallet）。”



Android手机上安装的Google Wallet应用



在商店里用Google Wallet付款

当然，目前Google钱包在国内是无法使用的，但在美国及其它地区已有了非常优秀的使用普及度。利用NFC的短距离通讯传输数据的便捷性，只需要将装有Google钱包的Android手机，往商家的读卡器上轻轻一贴（图4），就可以轻松地完成支付了。在Google钱包的演示视频中（http://v.youku.com/v_show/id_XMzA2NTUzNzQ4.html），此项技术看起来非常酷。从这个视频里我们可以看到用Google钱包在自动售货机上购买饮料的例子（下页图5），再也无需从自己口袋里翻找零钱了。

Google钱包采用了NFC技术，自然需要拥有NFC功能的手机和支持NFC技术规范的读卡器支持。目前，支持NFC技术的Android手机代表就是三星Galaxy Nexus S，Google也计划设计一种可以插在手机后面的NFC芯片，让没有集成NFC模块的老款手机也能够使用Google Wallet功能。

Google钱包支持万事达（MasterCard）信用卡和Google预付卡（下页图6），并且正在逐步支持Visa、Discover和美国运通卡等更多的支付卡。如果购买Google预付卡并向卡中充值，则可让Google钱包间接地支持大多数信用卡。

另外，Google钱包的安全性如何？这确实是非常令人关注的问题。令人欣慰的是，Google钱包的交易安全

性不必我们多虑：Google声称，Google Wallet比使用真实的卡片付账还要安全！在每次支付之前，用户都需要输入PIN码，而当手机屏幕处于黑屏状态时，NFC传输芯片便不会通电工作，更不会储存任何数据。在支持Google钱包中专门用于储存用户信用卡认证信息的Secure Element芯片，将独立于手机内存，只允许信任的应用程序访问。


Google钱包自动售货机买可乐的演示视频


在Google Wallet上绑定万事达信用卡

2.国内NFC支付产品代表——“立方宝CubePass”

虽然在国内无法体验Google钱包，但NFC支付技术在国内也同样被寄予厚望，并同样拥有值得期待的发展应用前景。

诺基亚是全球第一家在国内真正将NFC手机支付付诸商业化的公司，从2006年起，诺基亚的NFC手机就已经在北京、广州和厦门等地代替公交卡进行支付，以及执行其他一些小额支付交易。不过限于技术推广力度，诺基亚的NFC手机在国内未能得到真正的普及应用。而在伴随着Google钱包推出引发的NFC支付发展热潮掀起之后，国内各种NFC移动支付公司才真正成为了引人瞩目的焦点。

目前，国内最著名的NFC移动支付产品是“Cube+立方宝”（www.cubepass.com）（图7）。立方宝是国内一家专门从事移动支付的创业公司，开发推出的移动支付产品是国内首个集NFC钱包、刷卡及音频盾功能为一体的智能手机插件。


国内NFC移动支付产品Cube＋立方宝

CubePass是立方宝的主打NFC移动支付产品，内置智能安全芯片及NFC卡。独具特色的是，CubePass可以直接通过音频接口与智能设备连接（iOS, Android, Win7），从而扩充目前几乎所有的流行智能手机设备，使其具备NFC支付功能（图8）。


立方宝CubePass使用手机音频口连接

CubePass内置符合ISO14443 TypeA的标准NFC非接触卡，可内置人民银行PBOC2.0标准电子钱包及符合建设部标准的公交卡。支付终端设备通过手机客户端驱动与智能手机应用进行交互，可以简化用户登录及支付流程，提升交易安全；用户可实时在线查询、圈存及管理钱包额度，同时支持各种NFC卡非接触应用。

CubePass的安全性基于非对称加密体系（PKI），所选取芯片都经过人民银行的PBOC2.0标准认证。CubePass内置的音频盾提供设备持有人身份认证和电子签单功能，并具备数据加解密、签名验签和数据安全读写功能，可以有效地保障NFC支付的安全性。除了硬件设备以外，CubePass的安全体系还包括驱动软件、发卡系统、认证系统以及应用前置等等。

此外，立方宝公司还推出了一款基于NFC技术的外置手机刷卡设备——CubePOS。

3.最具希望的NFC移动支付技术

当然，NFC不仅仅只应用在与零售业相关的商业环境中。事实上，NFC能够实现更多场景的应用。例如酒店利用NFC来关门开锁，无需担心忘记携带房卡。理想的状态是，NFC如同借记卡和信用卡一样无处不在，并以更有效更便捷的支付手段满足不同用户多种多样的需求。例如，用手机去超市或者便利店卖东西，或者在参加聚会的时候通过这项技术交换名片，等等。

无论是在国内还是国外，NFC已成为了最具未来希望的移动支付技术，对于NFC的未来前景，大多数拥有技术研发实力的公司都表示很乐观。

美国科技博客网站TechCrunch在2011年6月声称，据美国市场研究公司Juniper Research发布的预测报告表示，今后18个月内，NFC支付服务将在全球约20多个国家和地区得以推广，其中尤以北美和西欧市场的增长速度最快。报告声称，预计到2014年时，全球近距离通信（NFC）移动支付交易总额有望达到500亿美元。

在Juniper Research的预测中，2014年北美和西欧市场NFC支付规模将占全球NFC交易总量的50%左右，而在中国国内，NFC移动支付的发展也同样是火如荼。2011年12月31日，央行发布了第三批共61张非金融类支付业务许可证，名单中就包含中天翼电子商务有限公司、联通沃易付网络技术有限公司和中移电子商务有限公司，它们分别是中国电信、中国联通和中国移动的支付子公司。三大运营商拿到支付牌照，标志着中国NFC支付正式开局。

NFC移动支付技术在未来是否可以得到广泛应用，取决于硬件设备的普及和移动运营商、银行等方面的移动支付支持。

在硬件方面，众多Android手机厂商都已开始生产支持NFC支付的产品。例如，Android手机主力生产厂商之一宏基已明确宣布将在所有新品手机上集成NFC芯片；三星在推出的旗舰机型Galaxy SⅡ以及Galaxy Nexus上都提供了NFC功能（**图9**），HTC也已公开了首款支持NFC功能的Stunning；国产的中兴通讯（ZTE）则在2011年推出了NFC手机，甚至很多国内山寨机都加载了NFC功能。另外，即使是正在市面上流通的不具备NFC功能的手机，也可以通过前文介绍过的立方宝一类的产品获得此项功能。

在操作系统方面，谷歌的Andriod2.3系统已经集成了NFC技术，微软的Windows Phone也将在系统平台上搭载NFC技术服务。

在国外，NFC支付已获得了众多银行支付系统的支付，PayPal和Visa都开始转向手机NFC支付领域（**图10**），万事达（MasterCard）一直是NFC坚定的支持者。但在国内，NFC支付应用要想真正推广，还需要电信运营商和拥有POS机终端的银联等支付系统展开支持参与，依然需要一定时间进行发展。

目前，国内的NFC刷卡支付频率有两种，一个是以银联为标准的13.56MHz频率，另一个是中国移动自主开发的2.4GHz频率。银联采用的13.56MHz频率是国际通用频率，现有的POS机和公交车刷卡器采用的都是这个标准，但中国移动的2.4GHz频率则有中国移动电话市场的6亿用户支持。

所幸的是，银联的13.56MHz频率正在逐渐成为主流新标准。运营商阵营中的中国联通和中国电信已选择加入到银联的阵营中，中国移动正在研制兼容2.4GHz和13.56MHz标准的RF-SIM卡。同时，银联推出的NFC支付还采用了一种SD-NFC的模式，让中国移动的手机插上这种SD卡也可以转换到13.56MHz的频道。

解决了行业标准的争端之后，还有最重要的一点，就是如何寻找到成熟的商业模式并建立跨行业的产业链，从而实现利益相关各方的共赢。当然，NFC的普及与应用还有其它一些问题，例如，如何让用户接受将自己的付款等财务信息储存在云端并解决在安全性方面的隐忧？如何让更多的商家参与并接受NC支付？如何让非Android手机的厂商也参与NFC支付，例如苹果会在iPhone中安装NFC芯片吗？（**图11**）不过，重新展望一下NFC显示出的美好前景，这些问题解决起来应该并不困难。



常见的三星Galaxy SⅡ手机早已植入NFC芯片



PayPal在零售店内测试NFC支付技术



据传，苹果将会把NFC植入iOS中，在未来的iPhone 5中率先采用

二 手机拍照购物不是梦：二维码移动支付渐流行

在“大软”前几期云技术主题的“特别策划”栏目文章中，曾提到过2011年末微软发布的一部名为《在微软眼中，未来世界是怎样的？》的科幻视频，其中通过云技术使用手机摄像头一拍，即可以为地球另一端的乞讨者捐款（**图12**）。事实上，利用手机摄像头拍摄实现移动支付，如今已经不再是幻想了——它已经成为移动支付的又一个激动人心的发展方向！



手机拍摄实时捐款

1.国外大行其道的摄像头二维码支付

伴随智能手机的流行，各种二维码的有趣应用可谓层出不穷，“大软”已经刊登过不少相关文章进行了介绍。今天，我们所要介绍的是一个更酷的玩意——将二维码和移动支付有机结合起来的二维码支付方案。

所谓的二维码支付方案，是利用手机辨识网购交易中的二维码信息，从而实现用户即时支付功能，这一方案可以帮助电商将发展空间从线上向线下延伸。通过二维码支付方案，商家可把账户、价格等交易信息编码成二维码，并印刷在各种报纸、杂志、招贴广告和图书等平面载体上


韩国首尔的TESCO二维码购物店



北京地铁站中的二维码支付购物窗



手机扫扫就购物

发布。用户只需使用手机扫描二维码，便可实现与商户账户的支付结算。

目前，国际支付企业Paypal早已出了通过扫描二维码来实现移动支付的服务。在日韩等二维码支付成熟方案流行的地区，二维码的应用普及度高达96%以上。全球三大零售商之一的TESCO（乐购）在韩国地铁、公交站建设虚拟商场（**图13**），用户通过二维码付款支付，已经成为一种潮流。

2.国内二维码支付，逐渐步入生活

在国内，二维码支付也逐渐开始流行起来。2010年8月，哈根达斯淘宝商城尝鲜地使用了二维码在网上远程“刷月饼”。不过，这还算不上是真正的二维码支付，这里的二维码只是在哈根达斯实体店提货的凭证。

在2012年新春前夕，北京、广州和深圳等城市的地铁站中经常可以看到沃尔玛投资的购物网站“1号店”（www.yihaodian.com）的购物广告窗（**图14**）。广告中每款商品的右下角都有一个二维码，这个二维码中包含了名称、数量和价格等信息，手机用户可以直接拍摄广告上的二维码，确认后即可下单购买（**图15**）。

国内著名的鞋类B2C网站“好乐买”，也启动了大规模地铁广告投放设立“商品墙”，展示一些热卖鞋款，并标出商品简单介绍和二维码。用户安装二维码工具客户端之后可以即时拍下，并通过手机支付购买（**图16**）。尽管1号店和好乐买的虚拟超市并未引爆消费者的购买热潮，但二维码支付也由此开始悄然进入我们的生活中。

另外，国内著名的第三方电子支付平台支付宝，也计划推出国内首个二维码支付解决方案。通过支付宝的二维码支付方案（**图17**），可以降低国内众多网购平台的二维码购物开发与推广成本，更好地促进二维码支付的进一步发展。在2012年2月初，支付宝就与“哈票网”联合推出了二维码支付的首次线上尝鲜活动，用手机支付宝的“悦享拍”功能扫描二维码并支付12元就可看看大片《碟中碟4》（**图18**）。此外，支付宝还结合二维码扫描与生成功能，提供了“条码支付”与“条码收银”功能。

在国外，二维码支付已有很广泛的应用范围，而在国内二维码支付市场还需要一个较长的用户适应和市场发展期。与NFC支付相比，二维码支付无需手机NFC功能支持，更加方便快捷。但从安全性来说，还需要解决不少问题，而NFC的硬件加密功能相对更为可靠一些。



好乐买的二维码购物商品墙



支付宝手机客户端二维码购物功能“悦享拍”



支付宝悦享拍的二维码购票活动

三 语音也能来支付：全新“超声波支付”引关注

2011年9月27日，国内第一家超声波手机支付商用系统“蝙蝠”一经推出，立刻在国内互联网相关圈子中引起了轰动。其实，超声波支付在国外早已备受关注，并成为NFC近场支付的有力竞争者。

1.500万美元投资超声波，Zoosh能否取代NFC?

2011年6月，美国加州的一家创业公司Naratte研发出一种名为Zoosh的新移动支付技术，并宣称要进军开放式的交易市场。很快，Zoosh就获得了500万美元的风险投资，投资方表示“尽管NFC正崛起，但市场还是有容纳其他短距离无线通讯系统的空间”，这让NFC支付的拥护者们备感压力。

与NFC支付需要依赖硬件芯片支持不同，Zoosh是利用超声波技术进行安全的数据传输，在移动设备上实现NFC的近场无线通讯技术（图19），然而，实现这一切技术所需的硬件不过是任意一部具备麦克风和扬声器设备的手机而已。同时，Zoosh采用的技术可被添加到任意应用程序或者拥有简单软件更新系统的移动设备中，这让Zoosh顺理成章地成为消费者更青睐、性价比也更高的选择。



超声波支付技术Zoosh



使用Mo蝙蝠超声波手机支付购买咖啡



Mo支付平台

对于商家来说，销售收银终端升级超声波支付系统的成本非常低。市面上很多POS设备都是采用类似PC的主机板，也支持音频功能，因此只需要加装价格约2美元的喇叭/麦克风接头就可支持超声波支付交易功能。同时，Naratte还设计了一种售价仅为30美元的扩充基座（docking station），可连接某些不支持的POS设备以接收音频信息并解码。相比NFC数百美元的升级成本，Zoosh无疑对商家更具吸引力。

在实际的使用过程中，Zoosh与NFC非常相似，将手机与终端靠近即可完成交易，但本质上的区别在于，Zoosh是通过监听超声波进行通讯的。而且Zoosh可在距离6英寸（约15.24厘米）的范围内进行数据传输，比NFC的适用范围更广一些。另外，尽管超声波听起来似乎不那么靠谱，但事实上Zoosh在极度嘈杂的环境中也可以正常工作。

当然，最关键的问题依然是安全性。Zoosh传输的信号通过独特的电子密钥进行加密，即使黑客捕捉到超声波，也需要对每个交易进行逐一破解，难度非常大。不过相比NFC的硬件加密芯片，安全性似乎还是略逊一筹。

2.“Mo蝙蝠”超声波手机支付与O2O移动电商

“Mo蝙蝠”（MoBat）是国内首家推出的超声波手机支付商用系统，开发者是成都摩宝网络有限公司。

与Zoosh类似，Mo蝙蝠也是通过超声波进行无线通讯，是一项利用声波或超声波实现近距离无接触式数据通讯的技术，可以在移动设备（如手机、PDA、PAD）、消费类电子产品、PC和智能控件工具之间进行近距离无接触式数据通信。通过电子设备之间进行非接触式点对点数据交互，Mo蝙蝠可实现手机近场支付和更多线下业务服务的解决方案。只要有一部能发出声音的手机，就能使用Mo蝙蝠支付（图20）。

Mo宝公司已经推出了主打Mo蝙蝠支付的Mo支付平台（www.mobaopay.com）（图21），用户只要简单的几步操作即


绑定银行卡


O2O移动电商平台“Mo立方”

可使用Mo蝙蝠支付：首先，在Mo支付平台注册一个账号，然后绑定银行卡——目前Mo支付还只支持建设银行（图22）。绑定成功后，我们就可以进行线下支付了。

借助“蝙蝠”的手机移动支付与支撑，Mo宝公司还推出了O2O移动电商平台“Mo立方”（www.molifang.com）（图23）。Mo立方（www.molifang.com）是Mo宝网络构建的线上线下相结合的O2O（即Online To Offline，将线下商务机会与互联网结合在一起，让互联网成为线下交易的前台）移动电子商务平台，面向年轻、时尚的都市人群。

Mo立方是一个最典型的手机移动支付所支撑的购物社区产品。在线上用户可与商户展开快捷信息交流，分享消费优惠和折扣信息，参与各种有趣好玩的活动，可以赢取商家的优惠券、折扣券以及特殊定制的商品；在线下则可利用国内领先的超声波支付技术（Mo蝙蝠支付），让线下支付更加快捷、安全。



Mo立方电商购物平台中最重要的环节就是Mo蝙蝠移动支付

Mo立方最大的特色是融入了“SoLoMoJo”的移动互联网发展趋势，实现“线下业务线上化，线上线下一体化，电子商务娱乐化”（图24）的目标。SoLoMoJo是Social+Local+Mobile+Joy的缩写，其中Mobile手机环节除了让Mo立方用户能够通过手机终端随时随地获得各种消费推送服务外，最重要的体现形式就是通过Mo蝙蝠进行线下快捷移动消费支付。

Mo立方的手机客户端“Mo乐园”包括Android和iOS版本，在手机客户端中有一个“蝙蝠领奖”功能，可以让我们体验到独特的超声波支付服务。通过参加Mo宝活动可获得各种奖品，到奖品提供的商家处领奖时，只需点击该功能按钮，就可以听到蝙蝠发出“吱吱”音效的超声波了（图25）。将手机贴近商家的POS终端，即可完成支付领到奖品。



蝙蝠开始进行超声波支付

在土豆网上有一段Mo乐园蝙蝠支付的演示视频（http://www.tudou.com/programs/view/ID_I78SUQsE/），可以看到Mo蝙蝠的超声波支付效果相当不错，不过对于商家来说需要安装专门的Mo终端设备，因此推广普及还存在一定的问题。

3.即付通与“迅音”超声波支付，不再为换机换号头疼

来自南京的“即付通”也是一套超声波移动支付解决方案，只要利用手机上已有的麦克风和喇叭即可实现支付。对于商家来说，理论

上只要收银终端配备麦克风和喇叭设备即可运行即付通，也可以选配即付通供POS专用的超声波通讯底座。

在“即付通采用超声波技术进行支付”的演示视频中（http://v.youku.com/v_show/id_XMjk4ODY5NDg4.html），我们可以看到即付通与NFC应用一样便利，只要对收款终端挥一挥，信息传输立即开始，支付交易即刻完成（**图26**）。强大的噪音过滤和波形复原，使得即使在喧闹的环境中也可正常完成支付。

即付通实质上是采用了“迅音”超声波近场通讯技术，除了即时现场移动支付外，还可实现在用户的手机与商户的签到PC间建立会话，完成签到即可获取积分、优惠券和广告信息。并在用户的手机与商户的收银终端之间建立会话，确认使用优惠券或积分，进行线下的广告推广活动。

即付通对终端的要求极低，目前已经支持iOS、Android、Symbian、J2ME、Windows Phone等各种手机平台。另外，即付通安全性上也很可靠，每次支付的音频指纹独一无二，并通过高强度密钥加密；支付完成后不久音频指纹就会失效。

超声波手机近场支付有很多优点，例如普及性强，易于推广，使用方便，支付便捷时尚，用户体验愉快等等。但要想让普通用户了解并接受超声波手机近场支付的安全性却需要一定的时间，毕竟在普通用户的心中，手机发出“声音”进行支付总有信息外泄的感觉，远不如NFC发送“看不见也听不到的信息”那么安全可靠。



即付通超声波支付演示

四 从Square到“中国盒子”：外设让手机变身刷卡器

目前，在国外一个名为Square的新兴移动支付服务已经红得发紫，并引发众多模仿者参与到外设移动刷卡市场中来。而中国版的Square“盒子支付”也红极一时，甚至走出了一味“山寨”模仿的怪圈，在Square基础上作出了更大的改进，让移动支付的前景变得更广阔更美好。

1.信用卡杀手，把手机刷卡器做成大生意的Square

2009年2月，一位美国的玻璃工艺品制作者苦恼于信用卡支付的不便（**图27**），萌发了一个手机支付的点子。于是他联系到Twitter的一位创建人开发了一项名为Square（squareup.com）的移动支付服务（**图28**）。

2011年底，新兴的移动支付服务Square发布的数据显示，其日交易金额已上升到1100万美元，比PayPay之前公布的数字整整高出100万美元！现在，Square年交易额达20亿美元，商家数量已达80万，占到Visa或者万事达卡的10%以上。Square的刷卡器已经顺利进驻Best Buy、Target和苹果专卖店，更在遍布全球的零售商沃尔玛超市中落地生根。



市值10亿美元的Square创始人之一居然是一位玻璃工艺品制造者



Square服务官方网站

Square的迅猛发展，已经让PayPay、Visa、万事达等传统信用卡支付感到了现实的压力，甚至有媒体已经开始称它是“信用卡杀手”！

与此同时，Square获得了众多投资者的青睐。继获得由信用卡公司Visa在2011年4月的投资之后，Square又得到由风投公司KPCB领头投资的1亿美元，其后Square又得到英国亿万富翁理查德·布兰森的数百万美元投资。目前，Square通过融资已经获得了10亿美元甚至更高的估值，甚至在2011年6月，美国前哈佛大学校长、前财政部长、总统

奥巴马的前任首席经济顾问劳伦斯·萨默斯，也加入了移动支付公司Square的董事会。

Square究竟是个什么东西，为何拥有如此惊人的潜力？

其实，Square不过就是一个外置的手机刷卡器，外观看起来像是一个大约1英寸宽、可以从耳机孔连接到iPhone或Android手机上的小盒子（图29）。很奇妙的是，通过这个盒子我们可以在手机上直接刷借记卡或者信用卡。就是这样一个小小外设却能将Android手机和iPhone、iPad等iOS设备摇身一变成为POS机，让刷卡消费变得非常方便。

Square的手机刷卡器零售价格为9.99美元，用户可以通过Square的网站申请免费获得这一设备。目前Square已经发放了多达75万套手机刷卡器。不仅设备可以免费使用，而且Square刷卡时也没有任何手续费。对于新商家来说，Square没有任何加入或使用方面的限制，个人或商家只要拥有智能手机，加上Square刷卡器就能轻松刷卡做生意。显而易见，这套设备可要比POS机硬件和信用卡服务费便宜得多。正是基于方便易用且价格低廉的原因，Square才会得以迅速地扩张发展。



Square手机外置刷卡器



中国版Square“盒子支付”



“盒子支付”刷卡器的实物产品图



由银联提供的免费盒子刷卡器

2.盒子支付：我们身边的移动外设刷卡器

虽然国内的互联网用户往往无法直接体验到许多国外新兴的网络服务，但总有更多国内的山寨模仿者涌现出来。红火的Square当然也不例外，目前已经出现了许多与Square非常相似的移动支付公司，例如盒子支付、钱方、快刷、乐刷等。

“盒子支付”（www.iboxpay.com）被称为“中国版的Square”（图30），耐人寻味的是Square也确实发过一封邮件，声称盒子支付抄袭了自家的创意。不过“盒子支付”除了类似Square的手机外设刷卡器功能外（图31），在安全上还是有自己的特色，安全性更胜一筹。

“盒子支付”还通过与中国银联合作免费向用户提供刷卡器。刷卡器有符合金融规范的安全芯片，与传统的POS机相似（图32），对磁道信息传输全程加密，无法逆解密。同时盒子支付的刷卡器和手机之间拥有双向认证，假的客户端和刷卡器无法识别和应用。另外，盒子支付采用了在公网中建立加密专线传输加密数据的机制，进一步防御黑客入侵截取。

除了盒子支付外，国内还有许多类似Square的服务。例如“钱方”（www.qfpay.net）提供的刷卡设备QPOS和钱方应用（图33），可随时随地进行支付交易。不过钱方的刷卡设备提及似乎有点大，结构也是通过音频线连接手机，并且在付款时是直接在QPOS上输入密码（下页图34），安全性仿佛值得商榷。当然，钱方的刷卡器也需要花钱购买，



另一款手机刷卡器“钱方”

国内比较有名的第三方支付平台“快钱”（www.99bill.com），也推出了自己的手机刷卡器“快刷”（下页图35），成为其“快+”支付平台的一部分。与钱方类似，快刷也支持手输入签名生成“电子签单”（下页图36）。快刷设备零售价为10元人民币，而且在使用快刷消费之后还会返还到用户账户上。由于“快钱”本身拥有较为庞大的用户支



钱方刷卡器使用步骤


快刷产品使用演示



快刷支付时可电子签单

撑，相信快刷应该也会很快得到推广。

另一款中国版的Square服务“乐刷”（www.yeahka.com），也提供了随时随地移动支付的服务。用户可以在官网上以29元人民的价格购买乐刷刷卡器，同时官网也在实行购买手机送刷卡器的活动。

最后，前面提到的立方宝除了NFC支付外，还提供了一款手机外设刷卡器产品CubePOS（**图37**）。CubePOS通过音频接口与智能设备连接，除了内置磁条读头及解码芯片和智能安全芯片外，还内置了NFC卡。也就是说CubePOS除了是一个移动刷卡器外，同时还具备CubePass的NFC支付功能，算是理念比较领先的整合式创新。

除了上面提到的几种移动近场支付方式外，还有一些新兴的移动支付方案，例如国外著名移动应用开发商appMobi推出的云密匙（Cloud Key）支付（**图38**）。与前面的近场支付不同，这是一种在线移动支付方式，而非离线的收银台结账。

云密匙支付技术使用了“分布式密匙”技术，将用户在线支付的信用卡信息存储在个人移动设备上，但密匙却是在云端。每次支付时通过云端获取临时密匙，收款方获取这个钥匙之后，传输到云端进行解密支付。由于不像普通的在线支付技术那样将信用卡信息保存在支付平台服务器上，这样就避免了遭受黑客攻击的可能性，同时由于每次交易生成的临时密匙都不同并存在使用时限，因此黑客也很难在中途截取。





图37 “乐刷”随时随地快乐支付

图38 立方宝的移动刷卡器产品CubePOS

五 移动支付时代的美好远景

无论是NFC钱包，还是二维码、超声波支付，或者手机移动刷卡器，目的都是相同的，那就是摆脱使用钱包的繁琐或信用卡的使用限制，让手机实现随时随地的移动支付。当真正的移动支付2.0时代来临时，我们不仅可以把钱包留在衣柜最下层的抽屉里，甚至可能连信用卡都不必随身携带了。

移动支付的意义不仅仅是摆脱钱包和信用卡的束缚，更美好的前景在于通过手机完成地图指引、商品导购和结算支付等自动化的生活购物流程。

在《在微软眼中，未来世界是怎样的？》一片中，我们都可以看到这样一个场景：用户走进商店时，推荐商品的不再是虚拟的导购员，而是在手机上呈现出自己需要的商品。使用手机就可以直接购物并支付，当用户离开时购买的商品已经打包并送到自己的面前……

从硬币、纸币到银行卡，这个发展过程花费了人类社会太多的时间，然而从银行卡进化到手机移动支付，所需的时间很可能会短得出乎我们预料。未来的曙光已经在地平线上闪耀，一个激动人心的移动支付时代即将来临！



2012年3月13日，大不列颠百科全书正式宣布将停印已有244年出版印刷史的《大不列颠百科全书》。这个消息一传出，无数人在微博上表示“扼腕叹息”，认为这是“黯然退场”的“落败”。然而，在这些哀怨的叹息背后，又有多少人意识到这次改变的真相并非“退场”而是“换个平台再次上路”呢？

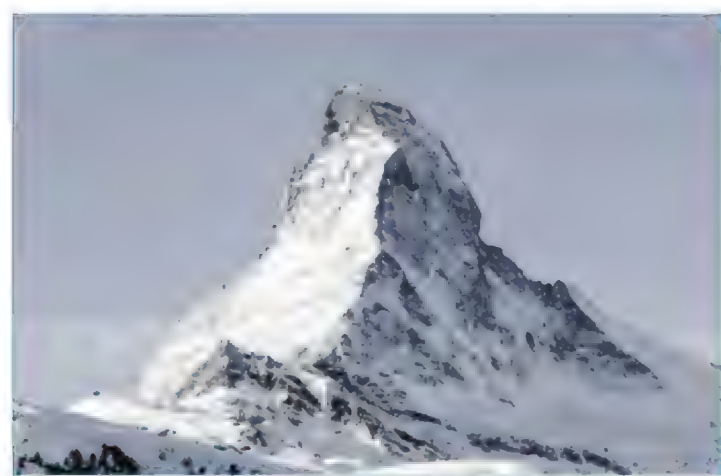
归根结底，我们真正看中的依然是内容而非形式，不是么？

■北京 坏香橙

山岳酒杯
——那连绵不绝的文艺气息

在2012年的第一期“大软”的“网罗天下”栏目中，我曾经向大家介绍过一个名叫“炸弹酒杯”的小玩意儿。两个月之后，有一位读者朋友在发给我的邮件中附带了这样一句点评：

“减少容量避免贪杯的思路自然是很好，不过……我觉得这个设计的文艺气息还是不够浓厚，希望以后能看到更优秀的设计。”


经常关注境外旅游信息的朋友肯定对这座山头不陌生

没关系，我相信今天这款新“杯具”肯定能满足这位文艺青年读者朋友的浪漫需求。

不久前，韩国设计工作室Tale Design推出了一款造型十分上等的文艺界人士专用威士忌酒杯（至少我是想象不出还会有什么圈外人会对这玩意感兴趣），尽管基本设计思路沿袭了“炸弹酒杯”的创意，不过，这次的内胆造型可是要比上次那个圆滚滚的Q版炸弹清新得多：我敢肯定大多数文艺青年朋友都能看出杯底那座晶莹剔透的山头造型取自何方，没错，就是阿尔卑斯山脉上知名度最高的主峰——位于瑞士和意大利两国边境的马特洪峰。


现在，你可以把这座著名的雪峰握在手里啦



真是自斟自饮的上佳选择，不是吗？

想象一下，用琥珀色的威士忌一点一点地斟满“杯具”，透过杯身凝结的冷雾凝视着杯底那座小小的“巅峰”，任何稍具艺术气息的年轻朋友都会产生“一砂一世界”的感慨。当然，除此之外围绕着这种“把世界纳入掌中”的氛围还能发散出多少种浪漫情调，诸位文艺青年朋友肯定心中有数。

干杯！

相关链接：

http://www.tale-design.com/?page_id=791

看，Siri的新装
——“冷静，不要紧张！”

Siri，作为新一代苹果设备最具知名度的功能服务，在全球范围内存在着无数的拥趸。必须承认，作为期望“我，机器人”这个人工智能梦想成为现实迈出的一步，Siri在大众用户接受认可的方面确实取得了不错的成绩——过于个人化的例子暂且不提，就连著名美国情景喜剧《生活大爆炸》里的活宝印度科学家Rajesh Koothrappali都对这个虚拟语音精灵倾心不已，我们还有什么理由去质疑Siri在人气方面的成绩？

Siri虽好，但作为“看得到听得懂但摸不着”的软件，无法在物理层面上展开接触实在是个遗憾——抱有这个想法的用户应该不少，不甘心停留在“神交”境界从而展开“化虚拟为现实”尝试的Geek同样大有人在。不过，这次他们努力的结果似乎有点……诡异。

最近，来自saga design工作室的一群技术宅经过一番奋斗，终于为飘渺虚无的Siri开发了一件“可以接触”的外衣——这听起来确实是个好消息，不过如果你指望的是能够看到又一个初音未来的话，希望这次不要太失望：

没错，这个苍白、光滑且造型极具生化组织风格的玩意就是saga design版本的Siri真容。归根结底，尽管采用了3D打印这种相当前卫的成型技术，但在基本创意方面这个古怪的东西并没有什么亮点——我们完全可以把它视作一个实用性、便携性以及美感接近于零的手机保护外壳。当然，如果你实在无法接受自己花了90美元买到的这个东西一无是处，那么不妨来试试这


这是什么新品种的外太空寄生生物吗？


这无疑是我见过的最愚蠢的触摸屏手机保护壳设计——请问，这样子到底应该怎么"触摸"呢？


我问你，你怕了没？……反正我是怕了



除了女生之外，"口袋妖怪"的爱好者想必也会对"Feed Me"产生兴趣


说实话，如果翻盖上的听筒不是摆设的话，倒也不是什么一无是处的设计

种玩法：把安装好这个外壳的iPhone 4S手机摆在面前，双眼直视那张面无表情的无机面孔，关灯，保持握持姿势点亮iPhone 4S的屏幕……我问你，你怕了没？

看完了惊悚片，接下来自然就是压惊治愈的环节啦：相比于那个既不中看又不中用唯有整人效果算得上一流的Siri主题iPhone 4S保护壳，近期还有不少产品是兼具观赏性与实用性的，请欣赏。

"Feed Me"是韩国Connect Design工作组最新推出的iPhone 4S外壳，不仅造型简约，在实用性方面同样也不乏亮点：无论是零钱、卡片还是用绕线卡整理好的耳机，各种零碎小东西都可以直接塞进"Feed Me"背后那条长长的弧线开口里。良好的弹性材质使得收纳其中的小物件不会轻易掉落出来，可爱的外型更是容易得到女生的青睐。

如果"Feed Me"的模样没法让你提起兴趣，如果你所认同的是更为硬朗的风格（倘若还带有一点怀旧情绪的话更好），那么"thumbsUp"肯定会符合你的胃口——只要花上14.99英镑，你就可以为自己的iPhone加上一个充满20世纪90年代造型风格的翻盖外壳。最后，如果你实在找不出不嘲笑这种复古设计的理由，不妨去重温一下上映于1999年的《黑客帝国》。

相关链接：

唬人效果一流的Siri主题iPhone 4S外壳

http://www.shapeways.com/model/477730/

很容易引起国内山寨厂商兴趣的"Feed Me"

http://connectdesign.co.kr/front/php/product.php?product_no=289

复古翻盖外壳"thumbsUp"

http://www.toysnplaythings.co.uk/news/latest_news_2/texting_like_its_1999.aspx

可视化的数据流
——Geek，Internet与装置艺术

在本期内容的最后，让我们遵循惯例进入"Geek一族的艺术作品欣赏"环节。不过，今天登场的可不是什么稀奇古怪的点彩作品，这一次让我们来品味一下装置艺术。

这件名为"Network Time"的奇妙装置出自于艺术家Spiros Hadjidjanos之手，虽然结构并不复杂——其实就是用光纤将路由器指示灯的闪烁信号放大而已，但比较有趣的是，这种"可视化网络数据流量"的提供者其实就是参观此作品的观众。怎么样，面对这件兼具视觉效果与实用价值的装置艺术作品，你的看法又是如何？

我自己的意见只有一个：请把设备换成机架式服务器专用的路由器，然后装上数量更多的光纤再编织成网络吧！

相关链接：

http://www.triangulationblog.com/2012/02/network-time-by-spiros-hadjidjanos.html


装置的实际结构其实非常简单


虽然规模不大，但意境表达的效果还不错



在经历了漫长的等待之后，北京时间2012年3月8日的凌晨，新一代iPad终于在全世界前卫IT技术爱好者灼热的目光中隆重登场。更优秀的性能、更完善的服务与基本不变的官方定价立刻让它成为了舆论关注的焦点。很显然，就像最初的iPad重新定义了“平板设备”的概念一样，新一代iPad势必会在21世纪移动网络设备的发展史上留下同样浓墨重彩的一笔。

干得漂亮，苹果公司。

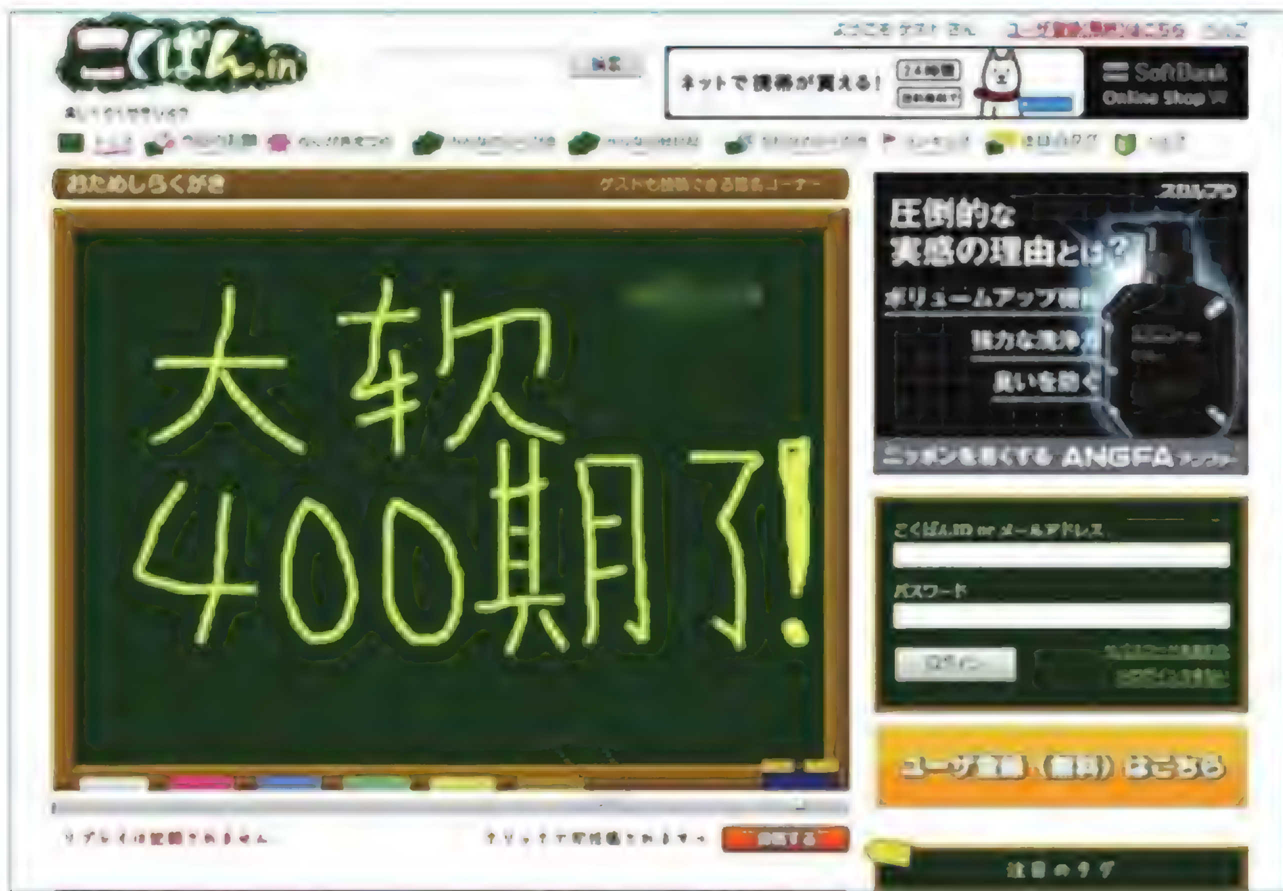
■北京 Enigma

网页高亮，易如反掌——infocus

http://infocus.cc/

我们打开一个网页，在密密麻麻的新闻列表中发现一个有趣的标题，欢乐之余想要发给朋友分享，却又担心关键字不够醒目没法让别人在第一时间内会心一笑——对于不少朋友来说，这种经历想必不会陌生。在以往，我们的习惯是给链接地址附上QQ截图，但如今有了infocus便再也不必如此麻烦。这家网站的功能只有一个，那就是用醒目的高亮区域把使用者想要强调展示的内容标记起来，并生成可以直接打开的网页地址方便分享。虽然infocus的界面语言是英文，但完全不存在使用门槛，大家不妨上手一试。





涂鸦黑板——kokuban

http://kokuban.in/

“在线应用”曾经介绍过不少涂鸦绘图处理图片的网页工具，不过既然以往我们重视的都是使用效果而非表现形式，那么今天介绍的kokuban肯定会给大家带来新鲜感：尽管功能并不出众，但这个在线应用项目的卖点在于界面和细节——如果你的脑海深处依然保留着用石膏粉笔在黑板上书写的记忆，那么kokuban肯定会让你感动。无论是书写时隐约散落粉尘、略显生涩的音效还是涂抹修改时留下的模糊痕迹，所有的细节都是如此熟悉。另外，作为一家来自日本的网站，kokuban的“作品交流”里自然少不了颇具功力的漫画涂鸦作品，相当值得欣赏。

背景仓库——Background Labs

http://www.backgroundlabs.com/

微博的流行，让越来越多的网络用户把注意力从即时通讯平台重新转移到了网页站点上。和个人网站与博客流行时的状况一样，“如何让自己的微博看起来更美观”变成了越来越多用户关心的话题。相比于千篇一律的固定模板，上传自己钟爱的桌面图片作为微博空间的背景似乎是个好主意，但如果图片选择不当的话很容易造成“喧宾夺主”的效果。因此，Background Labs这种提供免费背景图片素材的网站还是很有实用价值的。除了可以免注册直接下载保存背景图案图片文件之外，Background Labs还贴心地提供了素材的HTML代码，方便青睐传统博客的用户复制嵌入使用，非常方便。





微软在今年2月底发布了Windows 8消费者预览版，而且根据消息说也许在今年年底正式版也会出炉，着实令人兴奋。Windows 8给用户的整体感觉越来越像专门为触摸屏打造的系统，其中就借用了很多Windows Phone 7中的设计灵感，或者说是两者的一种融合。将来我们的电脑显示器肯定是能够触摸的，除了用鼠标我们还会在屏幕上"指手画脚"。虽然新系统被炒得热火朝天，不过很多人肯定还在使用10年前的WinXP。不可否认这的确是一款经典的操作系统，但是为了能与这个时代同步，该升级就升级吧。

■小众软件 大笨钟



随心所欲新建文件夹——多级文件夹批量新建工具

□大小：222kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://hi.baidu.com/xjl456852/blog/item/f01dd8c84bb2a30b7e3e6f4c.html

笔者的表妹最近碰到一道面试题：怎样在Windows中快速建立100个文件夹。如果你对操作系统比较熟悉而且处处留心的话，相信可以列举出不下3种办法，要是考官还允许使用软件，那么千万不要忘记这款多级文件夹批量新建工具。

这个小工具支持用户自定义文件夹名称并按一定的规律命名，而且值得一提的是，该软件新颖地支持导入文本文件来创建，每一行内容为一个文件夹名称，使用空格分级。例如下一行开头比上一行多一个空格，即为下一行是上一行的子目录，以此类推，这样就可以在很大程度上自由创建任意无规律的多级文件夹。

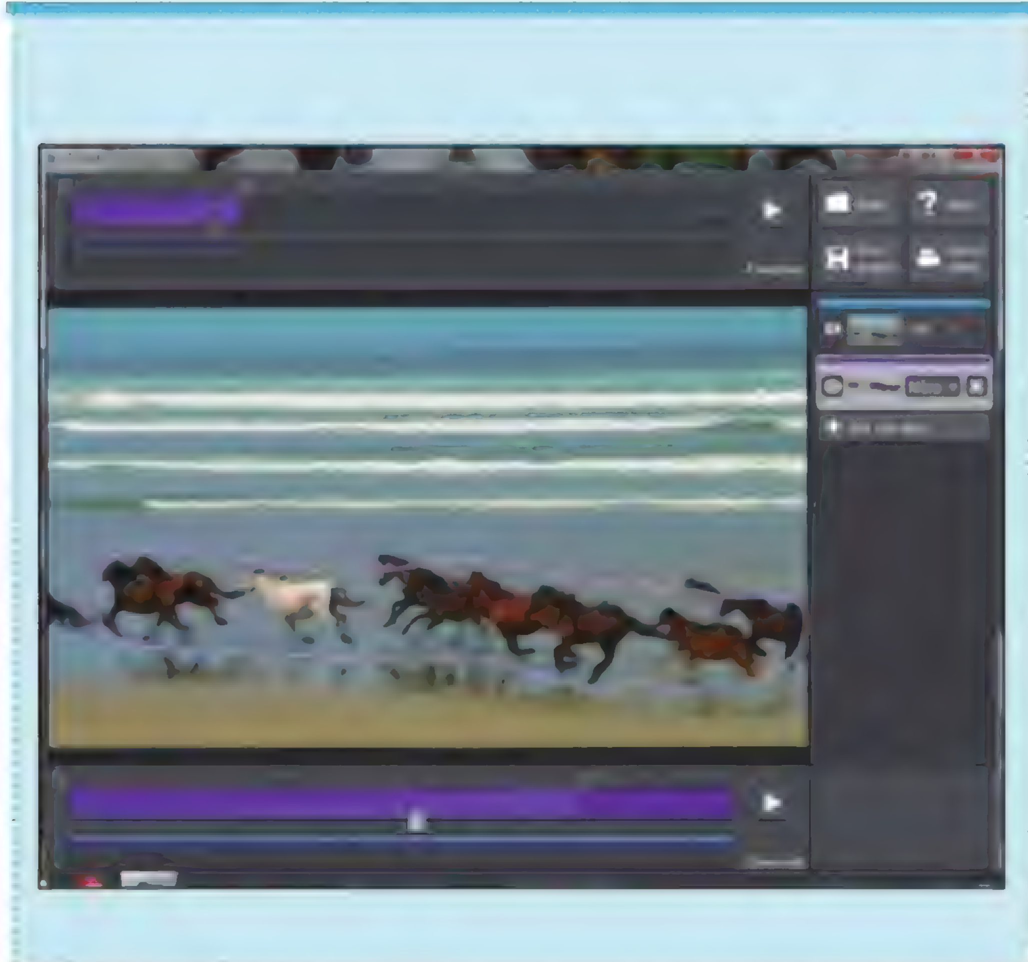
放心使用不同类型授权图片——CCFinder

□大小：2.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.abelssoft.net/ccfinder.php

不可否认，国内混乱的图片版权问题造成了大量高质量图片的流失，然而对于国外来说，此项制度则要严格得多。有时候你可能无意中会在Google图片里搜索到一些养眼的图片，它们绝大多数都是有版权限制，不过许多人不会顾及这些而随意使用，严格地说都属于侵权行为。如果你不想惹上这些麻烦，CCFinder也许可以能帮到你。它能够通过关键词搜索到通过Creative Commons许可发布在Flickr上面的照片或图片，你可以选择允许商业使用或者可随意署名的不同授权性质的图片。如果你看中了某张图，它还可以帮你直接下载，并可以添加不同颜色的滤镜直接作为壁纸。





艺术化处理局部视频——Cliplets

□大小：2.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://research.microsoft.com/en-us/um/redmond/projects/cliplets/

这是一款来自微软研究院的作品，它可以帮助你制作有趣而富有艺术感的局部动态图片。首先启动Cliplets导入文件并截取10秒长的一段视频，之后选择画面中的一片区域，可以是跑步的人、流动的水或任意移动的物体，随后软件会进行渲染，最终你会看到只有选中的对象为动态，而其他部分都是静态的奇特效果，整体感觉有一种微妙的艺术气息。软件使用很容易，界面上方是原视频时间轴，下方为添加的动态图层，每一个图层可以控制一个动态部分，只需用鼠标勾画出需要动态展示的对象轮廓，点击播放按钮就可以预览了。如果觉得不错就赶快导出为MP4或GIF格式吧！



智能移动文件夹——SymMover

□大小：620kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://mobasoftware.com/symmover.php

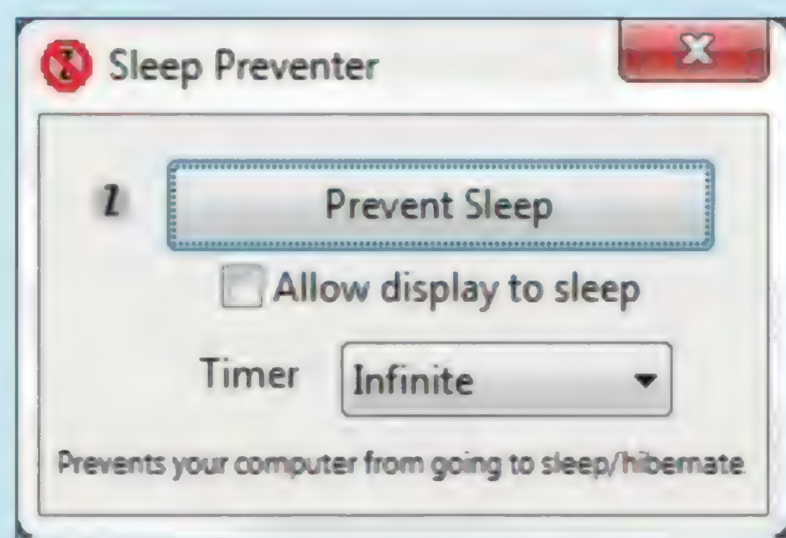
如果你的硬盘空间紧张而又需要安装新的软件或游戏，那么就需要删除多余的应用程序或者将大文件移动到另外一个磁盘。SymMover会帮你在转移文件的时候在不同磁盘间创建文件虚拟链接，让系统认为它们依旧存在，但实际上文件已经移动到其他磁盘中了。软件使用起来很容易，首先在设置里添加一个“Destination Folders”目标文件夹，然后在“Folders in Source”中添加想要转移的程序或者大文件所在的文件夹，之后点击向右的箭头，这些庞然大物就会被移动走了，但你在源文件夹中依旧可以看到此文件。如果想要取消移动只需在主界面中点击向左的箭头即可。

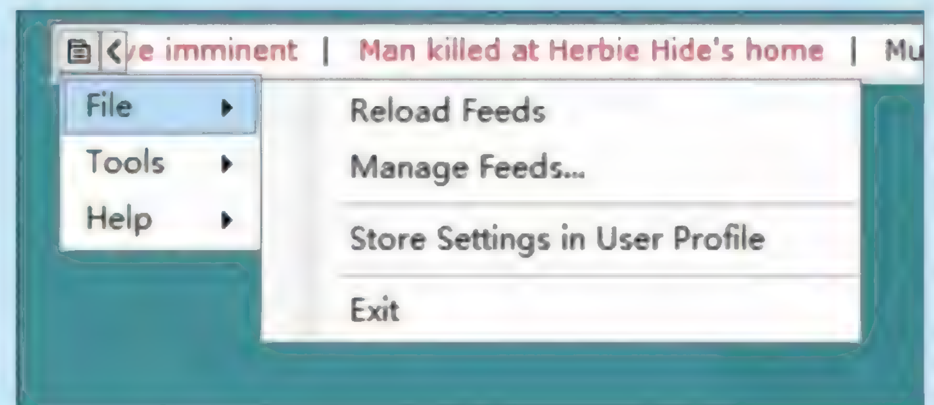
防止电脑自动休眠——Sleep Preventer

□大小：1.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://darkfame.net/projects/windows/

Sleep Preventer是一款小巧的系统电源管理辅助工具，可以防止电脑进入休眠、睡眠和显示器自动关闭等状态。虽然Windows自带了几套电源管理规则，可以设置在一定时间内不让设备停止工作，但如果你想要临时改变，就需要进入到控制面板进行设置，比较麻烦。Sleep Preventer则非常方便，运行后会常驻到系统托盘，程序图标是一个禁止睡眠的样子，用户可以选择无限禁止休眠，或5分钟到2个小时不等的时间段，之后勾选是否允许显示器睡眠，设置好以后点击Prevent Sleep按钮，软件便开始自动工作。





桌面信息滚动条——Desktop Ticker

□大小：96kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.battware.co.uk/desktopticker.htm

有没有留意到现在很多商家店铺前都有一个滚动的液晶显示屏吗？Desktop Ticker软件也可以让你的显示器摇身变成广告招牌，不过内容可是由RSS Feed供稿。比如你可以添加某个体育新闻网站的RSS地址并设置它显示在桌面顶部，信息就开始滚动播出了，工作累了看两眼就知道刚刚发生的赛况。当然你也可以将好友或者自己的微博信息导入其中，这可比拿着平板刷微博轻松多了。Desktop Ticker可以自定义界面，点击某条信息会自动打开浏览器查看详情，鼠标右键还可以复制消息或者用邮件发送当前链接。

快速稳定整理硬盘数据——FixBee

□大小：467kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://fixbee.com/

FixBee是一款新生的磁盘碎片清理及硬盘扫描工具。如果你的电脑启动与关闭速度缓慢，频繁死机和出现错误，有很多重复或没用的临时文件，运行大型软件就像是慢动作……这些问题统统都可以用它尝试修复。

FixBee可以对硬盘进行碎片扫描和清理，在整理磁盘前后会分别给出两个健康指数供用户进行对比。它的整个工作过程分为3步：扫描、列出问题与优化，使用起来非常简单。FixBee支持定时整理功能，一般来说只要设置每周清理一次就能保持电脑的整洁了。





此前微软曾公开称，苹果是“故意”让iPhone 3GS在iOS 5上运行时流畅度不佳，从而迫使用户去购买新设备。不管是真是假，对于这种问题Android用户早就习以为常了，每次版本升级必然会引发“换机潮”，厂商总会用“硬件不支持”为借口拒绝提供更新，苦盼无果的用户若无大神们的第三方系统，只好乖乖购买新机，而且多数厂商至今仍未把老机型升级到Android 4.0，眼看着代号“果冻豆”的Android 5.0也不远了……如此看来苹果还算厚道，不管是否流畅，至少软件是与新产品同步更新的。

■辽宁 马卡

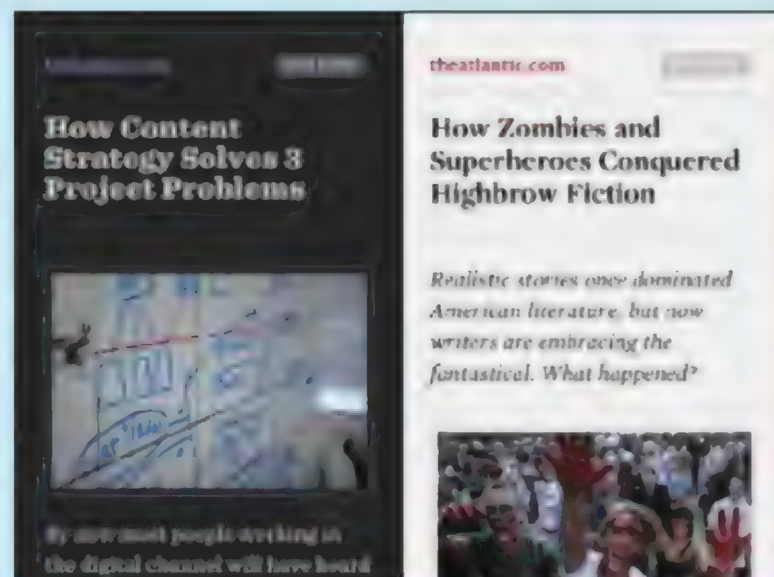
留着以后看——Readablity

□大小：8.9MB □下载：http://t.cn/zOq6pz2



平板电脑改变了我们的阅读方式，为让它的优势发挥到极致，程序员们开发了“阅读增强”类软件。Readablity就是一款浏览器阅读插件，它可以把网页重新排版并保存下来，也可以在阅读时改变网页样式。界面上方的“+”按钮用来启动最关键的功能，点击后会运行内置的浏览器，打开一个网页之后就可以在右上角的按钮选择“Read Now”（现在阅读）或“Read Later”（以后阅读）。前者用来直接打开经过重排版的页面，后者可把网址加入到下载列表中，以便用户在软件主界面访问。

点评：虽然软件功能很实用，但是目前还有一些急需修复的Bug，如图片保存不完整、转换速度慢等，如果能够解决这些问题，这将是一款出色的阅读软件。



可自定义显示样式，支持iPad

完美集体照——GroupShot

□大小：17.9MB □下载：http://t.cn/zOVMvt9



如今家庭出游或者朋友聚会总少不了要拍集体照，这类照片在拍摄时需要一定技巧，不但要考虑到光线问题，还要把每个人都照得漂亮些。可实际情况总会遇到一些麻烦，比如眨眼问题或是好动的小孩儿把头转向了其他地方……人物越多出现这些情况的可能性就越大，所以聪明的摄影师通常会多拍几张，并在后期利用仿制图章及图层进行处理。如果不会用PhotoShop，那么就试试非常简单的GroupShot吧！操作方式完全智能化，我们只需选择几张照片，再用手指画出需要替换的不完美部分，之后选择用来替代的照片，软件就会自动进行抠图、填充等操作，真是太神奇啦！

点评：GroupShot是笔者使用过的最方便的集体照修改工具，甚至它还自带了两个实例用来测试。不过它并非万能，构图复杂的照片也会出现错误。

软件的原理是在指定的一块区域用另一张照片对其进行修补与填充

知道她在哪——一呼百好友定位

□大小：3.9MB □下载：http://t.cn/zOVMHKN



和朋友约好了在某处见面却迟迟不见人来，打个电话怎么样？如果对方正在开车就很不方便。“一呼百”这款免费定位软件可以帮你查看好友的位置，并保持实时状态更新，只要双方都安装这款软件并彼此添加好友就能获得对方的位置。软件使用前需要注册，用户名默认使用手机号码，其实我们可以随便填写一组11位数字，目前的版本不需要短信验证，不过笔者建议提供真实的Email地址以便随时找回密码。软件主界面为Google地图，在线好友的位置都会标注在上面，我们可以点击右下角的“启用后台”按钮让其他朋友随时获知你的状态。

点评：非常实用的定位小工具，如果想实时获得好友的位置，就安装这款软件互加好友吧。另外，后台模式会耗费较多电量，不推荐长时间开启。



你可以训练宠物使用这款软件，这样它们就不会走失了……

手机安全专家——卡巴斯基手机安全软件9.0



□大小：1.0MB □下载：http://t.cn/zOUkfPJ

口碑一直不错的卡巴斯基终于推出了中文版Android平台的应用，主要包括“反病毒”“隐私保护”“反盗窃”“短信和来电过滤”5大功能。

首次启动时会提示设定密码，使用者除了可以用它来防止别人修改设置以外，更主要的作用是用来远程控制手机。例如发送短信“block:密码”到装有该软件的手机上，就可以实现远程锁定，在紧急情况下，也还可以远程删除手机上的个人数据并通过GPS定位手机位置以及监控SIM卡的改变状态。“反病毒”是卡巴斯基的看家本领，在打开文件或启动其他程序时会扫描数据确保安全，而且速度极快。

点评：卡巴斯基的专业性毋庸置疑，Android版功能也很实用，可惜目前只提供1个月的免费试用时间，且年费99元的定价稍有偏高。



软件占用资源不高，界面运行流畅

趣味照片合成——PhotoFunia



□大小：1.7MB □下载：http://t.cn/zOVipZ3

PhotoFunia是最早一批提供在线图片处理功能的网站，很多图片修改软件都会使用他们的模版。PhotoFunia的同名Android客户端软件近来十分火热，如果你喜欢随手拍照片，那么这款免费软件肯定会给你带来很多惊喜。

软件主界面汇总了该网站上的各种特效，截稿时数量达269个。笔者随便选择了其中一个再从本地导入要修饰的照片（也可调用相机拍摄），调整好后就可以上传至服务器进行处理了。远程计算机会根据用户选择的特效对照片进行加工，完成后会把图片再发回到用户的手机上。软件包含的很多特效非常有趣，一部分还支持面部识别，只是笔者测试时发现识别率不佳，尤其是对侧面照几乎无能为力。

点评：该软件很适合用来恶搞照片，你可以给朋友戴上巫师的帽子或者变成街头艺人、FBI侦探……很多古怪的特效会让你忍俊不禁。

软件界面简洁，不过会带有广告

锁住隐私程序——App Lock



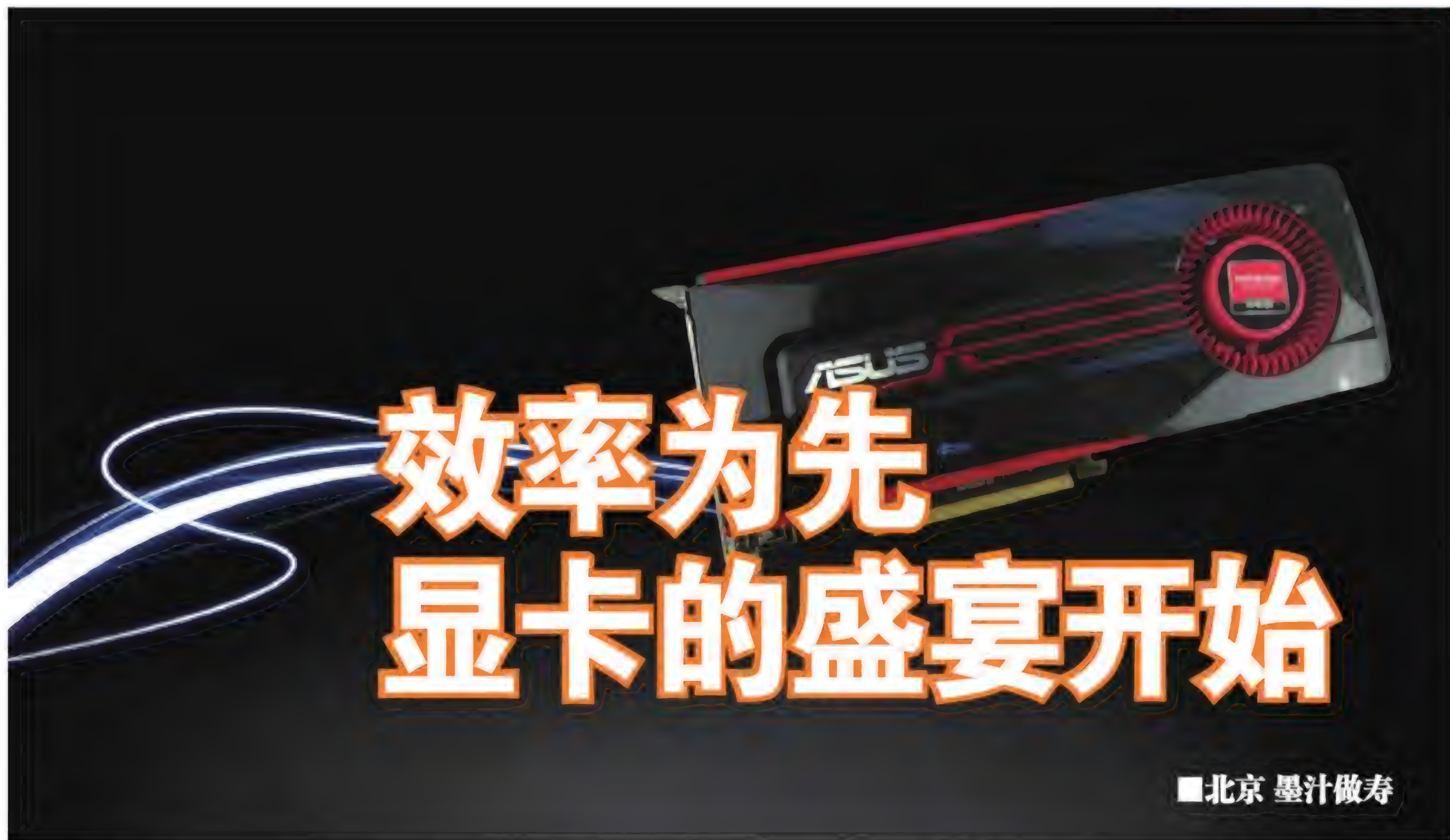
□大小：600kB □下载：http://t.cn/zOc950m

App Lock是一款可以锁住某些敏感程序的应用，能够添加密码不让其他人轻易窥探你的小秘密。软件主界面是一个长长的列表，其中都是系统及用户安装的软件，用手指拖动每个图标右侧的开关即可实现上锁/解锁功能。“系统锁”功能可以对“安装卸载”“来电”“电子市场”“系统程序管理”等进行控制，可以防止他人安装或卸载软件以及更改设置，不过笔者测试时发现它并不能阻止用户强行卸载。值得一提的是，该软件在手机进入待机状态后会自动退出，用户若要再次进入则必须输入密码，有效避免了潜在的安全隐患。

点评：如果你有一些敏感度不是很高但又不想让其他人使用的软件，使用这款应用会比较适合。目前该软件仍有急需修改的Bug，和同类软件相比知名度也不高，不过仍然值得关注。



界面美观，安全性也不错

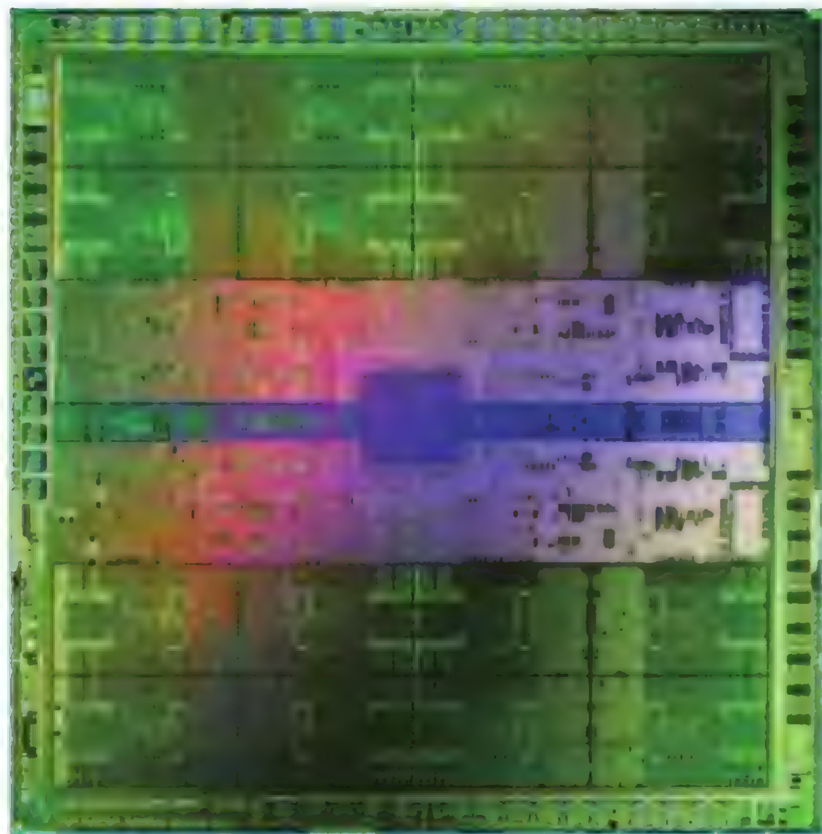


效率为先 显卡的盛宴开始

■北京 墨汁做寿

随着3月下旬NVIDIA开普勒（Kepler）核心显示芯片正式发布，新一代高性能显卡大战终于展开，而竞争也会让大家能以更好的价格获得这些出色产品。在NVIDIA新显卡发布之前，它将是追求高性能的大核心设计还是类似GeForce GTX 7800/9800这样追求高效率的小核心设计，是很多N粉争论的焦点。从最终的产品看，NVIDIA确实选择了更类似小核心的设计，其表现就是旗舰版的功耗降到了不足200W，与对手有明显的区别，不过和之前的几代小核心产品不同，开普勒核心在架构上也进行了很大的变化，甚至从某些方面看，还有些借鉴了对手产品的设计思路，例如使用较多的同频率单元而不再进行频率翻倍，提供更多数量的显示器连接能力，以及高频显存和相对简单的256bit显存控制器（有趣的是AMD新旗舰显卡却采用了类似NVIDIA之前顶级产品的384bit内存控制器）等。

与此同时，国内用户最关注的高性价比显卡Radeon HD 7870/7850等产品也会进入市场，这同样是以高效率和低功耗为设计重点的产品，而且价格更低。据称Radeon HD 7870（2GB）/7850（2GB）/7850（1GB）的定价仅有199/169/139美元，约合人民币1260/1070/880元，作为拥有1408/1280个流处理器，主频高达900MHz以上，并配有GB级别容量和5GHz以上频率显存的显卡，这样的价格简直让笔者口水都流到了桌子上。毫无疑问，即使开普勒核心的高端产品能够以效率压制Radeon HD 7970/7950，中端市场的NVIDIA GeForce GTX 550/560恐怕也会在继任者到来之前就难以支撑。HD 7800系列的价格也说明HD 7900系列在成本上仍有很大压缩空间，而且在我们的相关评测中就曾提到，HD 7900的频率设置其实有故意缩水之嫌疑，那么即使GeForce GTX 680真的能取得对Radeon HD 7970的性能优势，AMD也可以推出低价高频产品，在性价比上与NVIDIA较量一番。



新一代旗舰显示芯片都采用了28nm制造工艺



高性价比Radeon HD 7800系列显卡

在独立显卡市场之外，另一家显卡巨头的出色产品也会在4月底推出，那就是将出现在Intel Ivy Bridge核心处理器中的HD 4000核芯显卡。这款产品将追赶上API的大势，支持DirectX 11，并拥有大部分相应特效，虽然它的性能还远远不及NVIDIA和AMD近期推出的独立显卡，但从一些有意无意透露出的测试结果中看，已经可以和APU中的单显核心一较高下，也就是说，将拥有在720p分辨率和中等画质下流畅运行《生化危机5》《魔兽世界》等游戏的能力。

在内存升级缓慢、SSD价格岿然不动、处理器架构升级间隙的2012年春夏季中，最值得期待的就是三大显卡厂商的

这番龙争虎斗了，我们就来看一看，怎样为这些新生的强者们准备一套最适合它们的“窝”吧。

一、NVIDIA/AMD显卡高端游戏平台

配置	品牌型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i7 3960X至尊版（盒）	7300
主板	技嘉GA-X79-UD5	2988
内存	芝奇 8GB DDR3 1600套装×2	780
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转SATA3	595
显卡	华硕HD7970-3GD5	4999
散热器	盒装自带	/
机箱	酷冷至尊HAF 932 Advanced	1500
电源	ANTEC模尊620	649
键鼠	Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	299
显示器	三星S24A350H	1650
合计		20760



GeForce GTX 680供货恐怕仍显不足

为配合强大的新旗舰显卡，我们采用了目前最强的个人处理器——酷睿i7至尊版，并选择了体积和气场都足够的机箱以及可以“Hold住”整套高端系统的强力电源。N粉当然也可以采用GeForce GTX 680显卡，不过本期杂志上市之时，大概国内市面上的相应产品还不是很多，能不能抢到就要看运气了。

二、Intel Ivy Bridge多功能平台

Ivy Bridge处理器仍将采用LGA 1155接口，与目前的Sandy Bridge处理器接口电气结构基本相同，H67、P67、Z68等芯片组主板在升级BIOS后应该都能支持，但考虑到功能和性能需求，以及BIOS升级的速度与质量，笔者还是建议采用大厂Z68主板。

在配置中并没有包括独立显卡，普通的影音娱乐，网上游戏等都可直接使用核芯显卡，如果想玩大型3D游戏，也完全可以配置一块甚至数块显卡，主板、电源等方面的配置都留有足够余量。与中端Sandy Bridge或Ivy Bridge处理器搭配，我们建议采用高性价比的Radeon HD 7800系列或未来的GeForce GTX 660显卡。

配置	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 酷睿i5-2500K（盒）	1385
主板	技嘉GA-Z68P-DS3	899
内存	威刚4GB DDR3 1600G（2×2GB套装）	190
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转SATA3	595
固态硬盘	金士顿SV100-S2加强版（64GB）	599
散热器	盒装自带	/
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	酷冷至尊毁灭者RC-K100	259
电源	Tt 威龙550	359
键鼠	罗技G100键鼠套装	199
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1399
合计		6022

三、走入超极本的高效率独显

NVIDIA在新一代显卡设计中特别强调了高效率，因此能获得不错的性能功率比，在笔记本平台上这一点尤为重要。第一代超极本因为空间、散热能力和电池容量限制，大部分都使用低功耗处理器中的低配置核芯显卡，游戏性能严重不足，NVIDIA的低端笔记本显卡就瞄准了这一市场。目前已有数款采用新一代显卡的产品披露，例如技嘉U2442N和宏碁Aspire Timeline Ultra M3，这两款产品的尺寸重量等指标虽然只是勉强达到了超极本的标准，但与之前的游戏本相比，已是大相径庭。P

主要配置	宏碁Aspire Timeline Ultra M3	技嘉U2442N
参考价格	不详	不详
处理器	Ivy Bridge	Ivy Bridge
显示屏	15英寸	14英寸（分辨率1440×900）
硬盘	不详	750GB
独立显卡	GeForce GT640M	GeForce GT640M
光驱	有	不详
厚度	20mm	18mm
重量	2250g左右	1.49kg
电池续航时间	8小时	不详



宏碁Aspire Timeline Ultra M3基本符合超极本定义

头牌新闻

APU全球销量突破3000万颗

■本刊记者 魔之左手

2012年3月5日，主题为“相伴一周年，视界大不同”的APU（Accelerated Processing Unit，加速处理器）周年庆典在京举行。来自APU全产业链的AMD合作伙伴——全球著名电脑制造商（OEM）、部件合作伙伴、应用软件提供商（ISV）、渠道厂商的代表以及全国上百家媒体共聚一堂庆祝APU在中国发布一周年。AMD全球高级副总裁、大中华区总裁邓元鋆、AMD全球高级副总裁John Byrne出席了庆典，与嘉宾们共同回顾了APU上市一年来取得的成绩。



3000万颗APU点亮仪式，合作伙伴和渠道厂商代表合影

目前，包括宏碁、华硕、戴尔、富士通、惠普、联想、微星、三星、索尼、东芝等在内的主要OEM厂商，均已推出了基于APU的多款PC产品。同时，许多主流软件厂商也推出了支持APU的应用，目前已有超过50种应用程序支持APU加速，包括IE9、Office 2010、Adobe Flash Player 10.1、暴风影音播放器，以及众多的视频和图片编辑软件等。

AMD在本次庆典中透露，代号为“Trinity”的第二代APU产品将在年内发布。该产品为超轻薄笔记本提供了拥有主流性能的四核心处理器，图形处理性能较同类产品提升50%以上，并带来了更出色的电池续航能力。为了回馈广大用户，同时让更多用户体验到APU的精彩性能，AMD还举办了一系列的线上和线下用户活动。

硬件店

飞利浦推出睿蓝摩登显示器248X3LFH

3月7日，飞利浦推出了一款将创新的睿蓝光波（LightFrame）与Moda摩登结合的显示器248X3LFH。它采用圆滑质感的铝铸底座，背部采用黑色镜面烤漆，并对机身框架进行镀银处理。睿蓝光波（LightFrame）技术可帮助降低眼部疲劳，提高用户专注度。此外，这款显示器采用24寸LED背光全高清分辨率屏幕，拥有20,000,000:1的智能对比度和2毫秒的极速响应时间，并配置了2个HDMI接口，以满足用户高清娱乐的需要。除具备飞利浦以往的智能影像、智能对比度、智能响应时间等多项画质提升技术以外，该产品还提供了新的智能色彩、智能文本两种最新技术。智能文本通过算法提高基于文本应用程序的阅读体验，智能色彩能够扩大显示屏的视觉色彩范围。本机开机模式功耗为16.72瓦，待机和关机模式下功耗均小于0.3瓦，机体和包装大量采用环保可回收材料，并完全消除了汞含量。



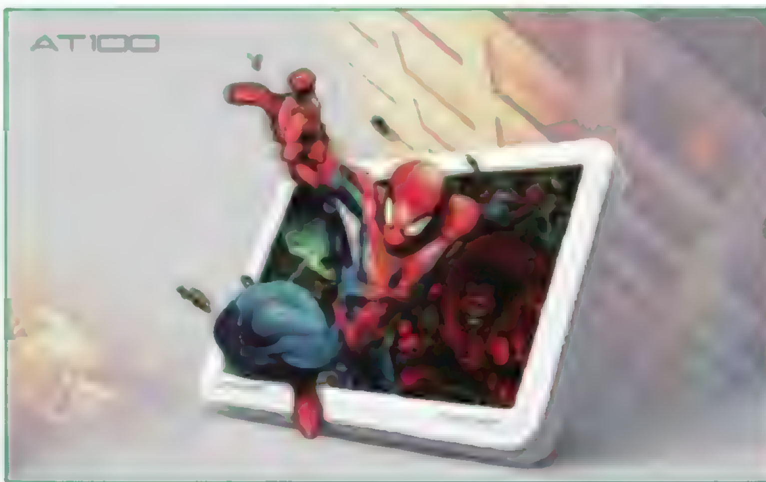
联想ThinkPad X130e笔记本电脑正式登陆中国市场

3月5日，联想ThinkPad正式在中国市场发布家族中的最新产品——11.6英寸的商务小本ThinkPad X130e。它延续了ThinkPad的经典品质，拥有APS、TrackPoint小红帽等ThinkPad经典技术，可选择AMD Fusion E-300/E-450处理器或英特尔第二代酷睿i3-2367M处理器，并有黑红两种颜色可供选择。整机的机身底部拥有橡胶缓冲垫，强度更高的转轴可达到3万次开合，面板经过1.2mm的加厚处理，另外还拥有长达9小时的续航能力。它还具备开机Logo定制、BIOS修改、映像定制等选项，以及硬盘跌落保护、应急与恢复系统（Rescue and Recovery）和网络自适应连接（Access Connections）等技术，可带给用户安全可靠和高效易用的用户体验。



“天语乐游侠”平板电脑和U2升级版手机面世

3月6日，天语宣布被命名为“天语乐游侠”的首款平板电脑AT100即将上市。它采用白色机身，具备防水功能的7英寸IPS两点触控电容屏，搭载Android 4.0操作系统，内置8GB扩展空间。这款平板电脑采用XBurst处理器，主频1GHz，支持高清解码；GC860芯片可提供很好的3D加速性能，其WiFi标准最高支持600Mbps传输速率，4000mAh电池可保证连续播放音乐10小时或游戏6小时、上网7小时、视频8小时。“天语乐游侠”



还与GameLOFT合作，内置《愤怒的小鸟》《会说话的汤姆》等若干精品小游戏以及独家推出的正版《蜘蛛侠》游戏。另外，天语近期还将推出U2升级版手机，采用升级后的姜饼Android 2.3操作系统、800MHz主频处理器及U2经典外形设计。全新U2仍采用3.5英寸多触点屏幕，外形稍作“瘦身”，更加轻薄，继续配置500万像素后置摄像头并新增30万像素前置摄像头。

KINGMAX展示SSD新品SMP32 client

3月7日，KINGMAX推出了最新款的SATA3固态硬盘系列产品SMP32 Client，该系列采用最新SandForce控制晶片，搭配高速NAND Flash颗粒及标准6Gb/s传输标准，最高读取速度突破550MB/s，写入速度最高也可达520MB/s，稳定度也大大提升。此次发布的大部分新品采用Exmor R CMOS影像传感器，可提供“高感光，低噪点”的高品质拍摄体验，其有效像素进一步升级到1820万。新品功能方面提升也体现在自动对焦速度强化、更多有趣的照片效果以及全新WiFi功能上。这些数码相机新品已陆续上市。

九大升级，诺基亚N9推出PR1.2升级版



3月6日，诺基亚正式宣布推出诺基亚N9 PR1.2版本中文版的升级，中国内地的诺基亚N9手机用户会陆续收到系统推送的更新通知。没有收到更新通知的用户可通过手动检索更新。诺基亚N9 PR1.2版本带来了一系列系统功能和应用程序的更新，进一步提升用户的操作体验和乐趣。PR1.2在文件夹管理、驾驶导航、拍照功能、邮件和联系人管理、音乐播放器、浏览历史等功能方面进行了改进，并拥有增强的复制和粘贴功能。另外还提供了团800、街旁网、中国天气通等更多应用程序的更新。

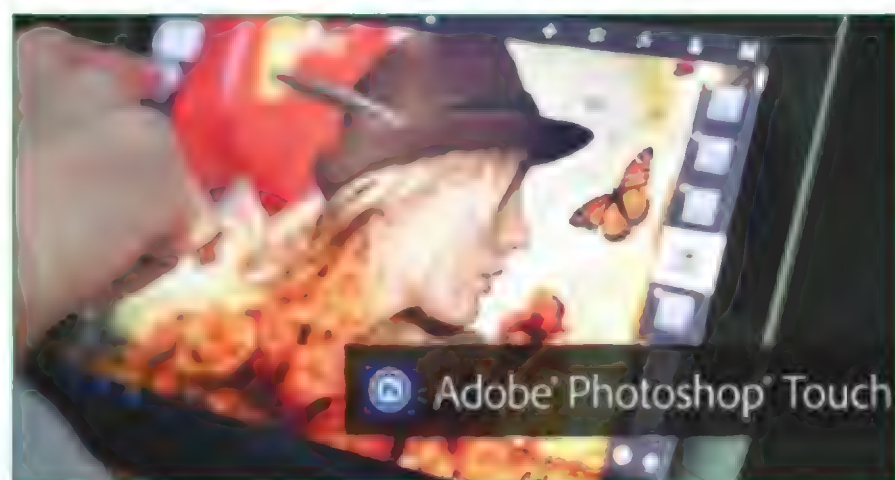
软件圈

腾讯推出移动终端隐私保护解决方案

3月15日，以“保护个人信息 增强行业自律”为主题的2012个人信息保护大会在京举行，工业和信息化部领导、众多知名学者、行业专家和互联网安全厂商出席此次盛会，共同分析了中国个人信息保护的现状，并针对如何采取安全应对措施进行了深入交流。腾讯移动安全实验室也应邀参会，在“Android智能移动终端软件个人信息保护分会场分论坛”上作为行业安全厂商的代表，发表了主题演讲。据相关调查数据显示超过三分之二的用户在使用智能手机时会担心隐私信息泄漏，手机丢失信息受威胁等问题，用户在个人信息保护方面的焦虑日趋严重。腾讯移动终端解决方案将针对用户在使用过程中遇到的各种问题，将被动性的基础防护转变为主动防御式的隐私保护，通过“防窃听”“病毒查杀”“私密空间”“隐私监控”“手机防盗”“文件保护箱”等差异化功能，配合卡巴斯基和QQ手机管家双核病毒查杀引擎、云查杀引擎，以及针对第三方软件商店、开发者的应用安全检测服务，实现对用户手机数据进行的隐私保护，将用户在不同使用情境中遭遇安全威胁的概率降到最低。

Adobe发布iPad版Adobe Photoshop Touch

3月12日，Adobe系统公司在全球移动通信世界大会上宣布Adobe Photoshop Touch已可通过iTunes应用商店购买和下载。Adobe Photoshop Touch具备Photoshop的核心功能，同时还专为平板设备定制了创建及分享的新功能。该应用程序是Adobe Touch Apps系列的核心组成部分，本系列共包含6款触屏应用。另外，本系列其他应用的iPad版本预计将于2012年晚些时候推出。

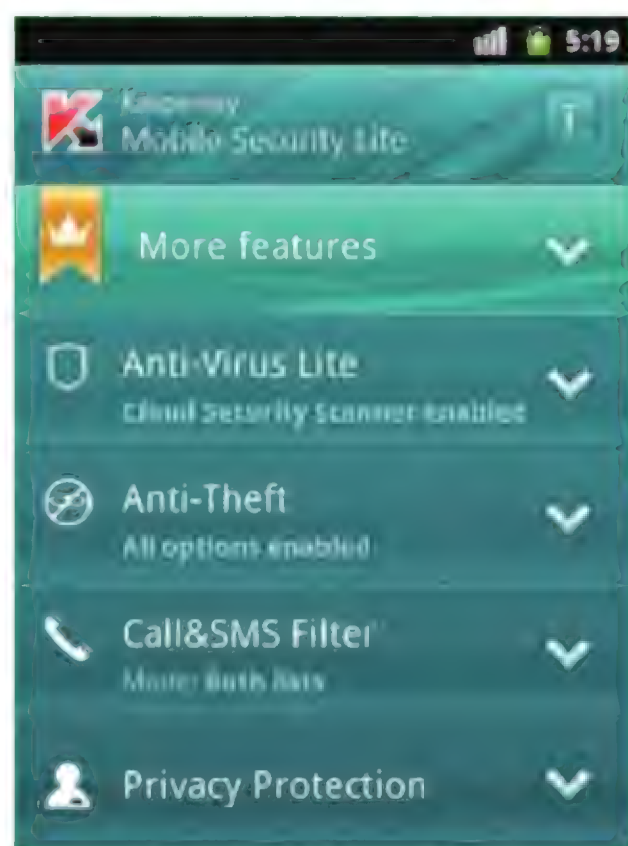


金山网络推出两款安全软件

3月16日，金山网络正式发布全球首款免费企业版杀毒软件——金山毒霸企业版2012。凭借金山毒霸2012猎豹“快、智、轻”的特性，金山毒霸企业版2012可改善以往企业版杀毒软件安装配置复杂以及系统资源占用大的弊病，同时对企业常见的宏病毒、U盘病毒拥有良好的防御效果。3月18日，金山网络联合康佳集团推出安全智能云电视以及针对智能电视的安全软件——金山TV卫士。该软件集成金山网络自主研发的多核引擎，基于云平台，可为用户提供病毒查杀等多项服务。

卡巴斯基Android版手机安全软件发布

3月9日，卡巴斯基实验室宣布，其Android版手机安全软件9.0中文版发布。用户可在卡巴斯基在线销售平台“卡巴365”下载该软件。另外，在由知名测试机构AV-Test.org进行的一项Android平台安全解决方案的独立测试中，参测的24款产品仅有包括卡巴斯基在内的两款产品拦截了测试所用的所有恶意程序；在另一项使用了超过600种恶意应用的对比性测试中也只有卡巴斯基手机安全软件表现出了高水准的性能。



晶合快评

备份

■晶合实验室 Enigma

作为一名负责网络应用内容的编辑，我每天的工作主题就是在电脑前面坐上8个小时，不知疲倦地搜索新消息、新热点、新技术、新潮流新趋势以及各种可以做成选题写成文章放在栏目里的内容。在浏览过无数或者正常、或者奇怪或者介于正常与奇怪之间的网站之后，在眼界大开之余终于遭遇了负面报应——好吧，说穿了其实很简单：我的QQ号被盗了。

“好嘛，这次似乎确实翻船了。”

在清理过3次键盘确保按键工作正常、利用QQ的软键盘输入过7次默认密码并把记忆中各种常用不常用的密码挨个尝试过10次之后，我终于确认了“前两次遇到的QQ登录信息异常并非偶然事件”的结论。于是，在结束了长达8年的无事故记录之后，我正式开始了追回QQ账号使用权的尝试。经过大约5分钟的摸索，我总结出了以下初步结论：

1.作为国内首屈一指的IM平台服务商，腾讯官方提供了一系列看上去很靠谱的安全保护手段，具体种类从手机绑定到各种奇怪的安全软件密保令牌等等应有尽有——但问题在于，这些手段我一个都指望不上；

2.作为对某些缺乏安全意识的用户的补偿，腾讯官方提供了“密保问题”这个辅助安全验证手段。对于我来说，了解到这个事实之后我发现了一个好消息和一个坏消息：好消息是我确实在这个方案中设定过3条问答内容，坏消息是其中有一个问题的答案我无论如何也想不出到底是个什么模样——因此，在这个“必须满分才能通过”的问答环节中，我毫无悬念地败北了。

3.好吧，即便如此，对于我这种仿佛山穷水尽的用户来说，腾讯官方依然提供了最后一根救命稻草，那就是好友辅助认证申诉。OK，到了这种地步就不必讲究什么“半夜打扰请多见谅”的客套问题了，在联系过永远可靠的Sting大人、十分强大的魔之左手大人、正在与流感展开殊死斗争的8神经大人和正在与冰河聚会的生铁老爷并与诸位确认了申诉信息之后，又经过一段难熬的等待完成了验证，最终，这个防御薄弱的QQ账号终于安然无恙地回到了我的手中。

无疑，对于向来推崇“大而化之”行事原则的我来说，这是一次值得铭记的教训。然而，在亡羊补牢痛定思痛之余，一个更为现实的疑问也出现在我的眼前：从“大众”的角度来看，对于那些缺乏实体承载媒介的概念来说，我们可以接受的“安全”或者说得更具体一点——“备份”的底限是什么？

例如说QQ账号。原本这种IM平台的开发原则之一就是让人“躲在ID面具的背后肆无忌惮地展开交流”，但事实上，经过十余年的发展之后，我们依然给这件工具装上了一道名为“现实交际圈”的安全锁——这真可笑。对于互联网来说，任何形式的虚无主义实质上都是泡影。

例如资料数据。在如今这个网络带宽越来越充裕硬盘储存成本越来越低（近期的涨价势头仅仅是个偶然事件，不会阻挠整体趋势发展方向）的时代，无论是云存储还是硬盘阵列对于个人用户和小规模企业来说都不再是什么遥不可及的梦想。然而即便如此，我们依然无法毫无顾忌地拆掉光驱让硬盘笼光明正大地占据5.25英寸驱动器的位置——就算明知道那片薄如蝉翼的数据涂层随着时间的流逝注定会迎来彻底氧化无法读取的结局，在心理上我们依然无法摆脱“刻录成光盘保存”的思维定势。理由？拿起一摞刻满数据的碟片，手中那种沉甸甸的质感就是最关键的理由。



文艺小壮汉Enigma

再例如说操作系统的CD-KEY。在这个微软官方与OEM厂商都拒绝提供压制完毕的预装系统恢复光盘的时代，在那种“由用户自己刻录保存”的系统恢复碟片可靠性值得商榷的时代，依然有一个极具讽刺意味的事实摆在我们的面前：对于普通用户来说，“正版预装系统”唯一可靠的凭证就是贴在电脑机身侧面（台式机）或者底部（笔记本电脑）上的“微软正版授权标志”。显而易见，这个几乎没有任何保护措施的贴纸完全无法承受长时间的磨损，然而作为用户我们依然愿意选择“信任”而不是尝试接受更可靠的数字化验证手段，至于原因，“看得到摸得着”就是决定性的原因。

归根结底，至少在目前的阶段，理想中的“数字化生活”依然只是镜花水月，最终我们依然无法超越“现实”这条界线。从现实的角度来看，抛去技术发展的速率不提，也许只有当互联网的泡沫进一步消散、当网络媒体在严谨上可以与平媒看齐、当大众心目中的网络可以像正式出版物一样可靠的时候，真正意义上的“数字化生存”才会迎来正式登场的时刻。P

搜狐畅游《东海奇谭》
细数那些非同寻常的乐趣



收集卡牌的趣味，精彩故事的滋味、奇珍异宝的美味、极品宠物（美猴王）的回味……超梦幻卡通网游《东海奇谭》独有的“卡牌系统”，从收集卡牌到阅读卡牌故事，再到兑换宝物，整个过程给我们带来了诸多乐趣。

“卡牌系统”是《东海奇谭》独创的趣味玩法，也是游戏一大特色内容，但却并非唯一。随着游戏的深入，你会渐渐发现更多非同寻常的乐趣。

非同一般之变身

谁说只有神仙妖怪们才能变身？咱凡人也能变！我们在《东海奇谭》里完成任务时，根据剧情需要，会变身为各种角色。比如，想要偷走妖魔的军粮，就得变成一头憨态可掬的驴子，大大咧咧地驮着粮食从敌人眼前走过；又比如，有的小妖崇拜八仙中的何仙姑，我们就得变身为山寨版何仙姑，遂了小妖的心愿。

除此之外，只要弄到各种易容丹，我们就能随心所欲，想变就变！女玩家可以变成何仙姑，以倾城国色吸引男士们的眼光；男玩家可以变成吕洞宾，仙风道骨，酷得一塌糊涂。当然，如果你愿意，也可以变成老态龙钟的张果老，大腹便便的汉钟离，一脸官相的曹国舅，体验百变人生。

非同一般之仙缘

仙缘活动是《东海奇谭》独创的交朋识友活动。

在游戏中，系统会根据玩家的游戏资料，不定时地为大家介绍有缘人。当系统推荐的有缘人发来消息后，我们便可以和对方一同进行精彩有趣的仙缘活动。活动中，两位有缘人必须行动一致，心有灵犀，方能完成挑战。挑战完成后，两位有缘人可以获得大量经验值奖励。

另外，悄悄告诉大家：在仙缘活动NPC处，有缘人还可以计算今世仙缘值，仙缘值越高，你和他（她）之间的缘分就越深，关系就能更进一步。

非同一般之奇遇

在中国古代神话故事中，主角们总会遇上各种奇遇，例如马良得到了神笔、孙悟空拿到了如意金箍棒。作为一款揭秘神仙们秘闻趣事的超萌网游，《东海奇谭》自然也为玩家们准备了各种奇遇。

在游戏中，吕洞宾、何仙姑、蓝采和等仙人会藏匿在各个场景内。他们有的扮作稻草人，有的扮作路标，有的扮作渔夫，等待有缘人前来相见。只要大家稍微仔细一点，就能顺利在各大场景发现神仙们，从而触发奇遇系统，获得丰厚奖励。神仙们给予的奖励真的很不错哦，比如属性加成、双倍经验、神秘宝箱等，可以提高玩家们的修炼效率。

不过，奇遇未必全是好事，若你遇上神仙时，他们正处在气头上，就有可能成为他们的出气筒，遭受悲惨的命运。嘿嘿，一切全凭时运啊！

非同一般之斗魂

在《东海奇谭》中，身为杰出的修仙者，我们也应该有降妖除魔的法宝。于是，斗魂这一上古灵器脱颖而出。若有人能得一斗魂，将之炼化后，附于武器之上，不仅可令形貌更加威风凛凛，亦会是主人的有力臂助，斩妖除魔，威力非凡！

那么，我们怎样才能得到斗魂呢？首先，我们必须刻苦修炼，提升修为等级。当修为达到40级后，我们可以在九黎城的NPC莫邪（127,138）处获得传说中的灵器——斗魂。

斗魂是一件特殊装备，它不仅能够增强人物的属性能力，还具有可成长性。经过我们悉心培养后，成长到高级阶段的斗魂会最大限度地提升我们的战斗力，同时还能学会强大的战斗技能，令妖魔闻风丧胆。届时，在斗魂的协助下，我们便可斩尽世间妖魔，还天下一个太平盛世。

综述

怎么样，以上内容是不是很有趣？玩玩卡牌变变身，调戏仙姑把妹子，扛着神器除妖魔……这就是《东海奇谭》里的生活，充实、惬意、轻松、幸福！P



收集卡牌，获得奖励



变身为何仙姑



遇上仙人蓝采和



领取斗魂

寅酷游戏

探访《伏魔者》追溯王国联盟历史



2012年3月18日，《伏魔者》首次技术测试正式开启，这款由寅酷网络独立研发的MMORPG在历经两年艰辛磨砺后终于一展锋芒，届时五大差异化英雄、跌宕起伏的伏魔之路、精彩刺激的副本关卡等核心玩法将一一展现在玩家面前，带来丰富多彩的视听盛宴。

《伏魔者》构架了一个虚幻庞大的魔幻世界，在这个黑暗与光明、魔法与科技并存的世界里，人类、精灵、地精、矮人、兽人等多个种族共同生活。游戏中存在着神圣王国和自由联盟两大阵营，二者间存在着激烈的竞争，造成这一现状的原因则要追溯至很久很久之前……

神圣王国的起源

相传由太阳神亲手打造的神圣王国，位于阿斯兰大陆的中央，虽然最早只有一个简单的城邦，但富足的生活与安定的秩序，吸引着一批又一批的部族迁徙到这个城邦，一个叫做奥古斯丁的家族因为公正与对人民关怀被推举并世袭阿斯兰的王位。

经过奥古斯丁家族几代的努力，神圣王国具有了以早期众神后花园——光辉城为中心，其他部族后期围绕其建造的新式城镇和村落为建筑群，终于在阿斯兰七世时候，王国领土和繁荣达到前所未有的高峰。

黑暗之潮的侵袭

就在阿斯兰七世垂暮之年，一场空前的劫难结束了阿斯兰大陆长达四百年的平静。一颗天外陨石的来临打破了这片大陆的祥和。大陆上的精灵、矮人、兽人等非人类种族受到陨石能量影响，性格变得狂暴阴暗。人类不堪忍受这些异族，争吵和摩擦不断发生。受到黑暗能量影响的种族聚集在一起，他们放弃了对光明的信仰，在黑暗能力的影响下组成了黑暗议会，并宣称是黑暗之主安里米特的忠实信徒，意图抹杀大陆上的光明势力，迎接黑暗之主降临，建立一个黑暗的恐怖乐园。

大批恶魔被召唤进入了阿斯兰大陆，阿斯兰七世不得不拖着老迈的身体调集大军保卫家园，在光明神祇的指引下，集结人类的勇猛和智慧，黑暗势力受到重创，蜷缩在死亡山脉。可是黑暗的力量却依然残留在这个世界上，恶魔，不死族时常出现。

王国分裂之争

在这场战役中阿斯兰七世因年迈抱憾去世，他的长子哈法瑞本应继承王位，而二儿子巴希尔却因为战功卓著广受民众推崇，虽然黑暗势力还没有彻底驱逐，但是王位的争夺却从内部瓦解了将近四百年的和平与稳定，最终以巴希尔取得王位结束了这场王室内的闹剧，哈法瑞只能带领着随从和少量支持自己的部族离开了光辉城，而临走时他带走了象征着皇权的圣剑。

自由联盟的产生

哈法瑞率领支持自己的部族在大陆东边的高地安定下来，并建造了一座新的城邦——自由之都，抵抗恶魔的骚扰及王国军队的侵袭。哈法瑞在任期间积极实行富国强兵的政策，凝结起了一支不小的抵抗力量，自由联盟逐渐成形。宽松的统治制度、安定的生活环境吸引了大量的难民、商人及佣兵不断涌入，最终使得自由联盟成为可与神圣王国抗衡的新阵营。

战争与和平

由于黑暗势力的复苏，长期征战的双方暂时停止了残酷的杀伐，并结成了对黑暗势力的同盟，不过这也仅限于表面而已，双方的争斗从未真正停止过，为了争夺资源、扩张势力，各种层面的战斗不时爆发出来……

这就是伏魔者们生存的世界，刺激与风险并存的阿斯兰大陆，面对来自恶魔和敌人的种种威胁，你准备好了吗？



多益网络

玩《神武》做富翁 新人跑商全攻略



这几日《神武》正玩得不亦乐乎，话说要想在《神武》中混到小康水平，上交帮贡多多益善。那么怎么样快速赚帮贡呢？最省心的方法就是跑商了，并且还有金钱和经验顺手拿，那么下面就跟大家分享一些省时省力的跑商方法。

首先去帮会白虎堂申请为商人，然后要对跑商的路线深思熟虑了，因为有两条路线可以跑，第一条是长安城→临仙镇，第二条是普陀山→花果山。那么我们应该选择哪条路线呢？哪条路线最赚钱？哪条路线最省时省力？我们一起来详细研究一下。

先讲第一条路线：长安城→临仙镇，这个路线比较简单，非常适合新手，在两个地点之间往返就可以，直到赚够任务标准。不过这条路线涨跌度很大，运气好的时候一个来回就可以交票了，算是送给新手的意外惊喜。

要跑这条路线首先去长安看下两个商人的价格，坐标分别是（349,202）和（264,158），找低价商人进货，先从最便宜的买起，毕竟新手商人上路手头不会很宽裕。进货完毕，就可以往临仙镇出发了。

这里有个小窍门，经过秒表加双脚的“实地”测量，如果你是从长安城上面商人（349,202）进货的，走这条路线是比较快的：长安→大唐国境→大唐境外→乌斯藏→临仙镇。但是如果你是从长安城下面的商人（264,158）进货，强烈建议走以下路线：长安→长安城外→青河镇→青河镇外→傲来国→花果山→昆仑山→临仙镇。别觉得时间差不多无所谓，来来回回几次，就能挤出多跑一趟的时间了。

跑到目的地临仙镇后，两个商人的坐标分别是（54,12）和（153,31），在收购价格高的商人处卖掉。卖掉后，找低价商人进货开始回长安。回长安的路线很固定，因为乌斯藏有传送，所以必然走：临仙镇→乌斯藏，到乌斯藏后传送回长安，卖给收购价高的商人。这是最便捷的路线，如此往复，直到完成任务回帮里交票。

下面介绍第二条比较特殊的路线：普陀山→花果山，这条路线选择较多，而且途中还可以顺手多赚一笔——无利不起早，我们商人怎么会嫌赚得多呢？从帮派出来后，直接去驿站传送到普陀山找商人，坐标是（20,53）和（65,33）。找低价商人进货后走以下路线：普陀山→大唐国境→乌斯藏→临仙镇→昆仑山→花果山，然后卖给高价收购的商人，花果山商人的坐标是（109,104）和（179,60）。

返程的路线就比较多变了，在花果山低价进货以后最直接的路线是：花果山→傲来国，然后通过传送回长安，再去驿站传送大唐国境，到普陀山后高价出货。

另一种路线是从花果山到傲来国采购，傲来国商人的坐标是（52,27）和（120,60）。采购后走一下路线：傲来国→花果山→昆仑山→临仙镇，到临仙镇后高价卖出。

到这里又是“人生抉择”的重大时刻了，有两条路可以走。先介绍第一条：临仙镇进货长安城卖出，走以下路线回去：临仙镇→乌斯藏，通过传送回长安，高价卖出，然后开始跑长安的路线，这是“中途转行”的跑法了。

还有一种跑法：不在临仙镇进货，直接按以下路线跑回傲来国：临仙镇→昆仑山→花果山→傲来国，低价采购，然后继续跑回临仙镇卖出，利润相当可观。

说了那么多，只是给大家一点建议，有时候跑商的人太多，上面所说的某个商人可能没货，所以要等。当然你也可以不等，去最近一个地图商人那里看看是否有货，比如我在花果山，低价商人那里现在没货，可以选择不跑这条路线，去傲来国进货，跑傲来国→临仙镇的这条线。经验都是自己实践出来的，尽量不要原地等刷价，时间就是金钱，跑商效率第一。

最后，祝愿大家运气爆棚，一个来回就交票。玩《神武》跑商，一手金钱，一手帮贡，还有经验拿到手软，多跑跑商，成为富翁不是梦！


帮派车夫传到白虎堂


琳琅满目的商品


赚取差价


功德圆满，完成任务

完美世界



轻松一点，拿到手软！《诛仙》会员系统震撼更新！

诛仙的会员玩家总能吸引超多眼球——超炫的熊猫、葫芦娃幻灵石，飘在空中闪烁七彩光芒的筋斗云飞剑，还有从此绝版的萌兔装，无论装备哪一件，走在路上绝对是回头率百分之百。

全新的会员系统更是抓人眼球，所有玩家统一自动成为零消费超值免费会员，只要上线就可以免费领取大礼，气血、真气、完璧符……都可以免费得到。同时，《诛仙》会员系统一改原先的季度赠送，现在普通会员也可以每天在游戏界面直接领取海量物品啦！所谓轻松一点，拿到手软——升级必须的寒月、双倍、回城券、属性增益、红药蓝药；交友广告的灵犀、宣纸；护符配方附件兑换所需的轩辕通宝，原先那些天帝宝库中"只可远观不可亵玩"的元宝物品，现在上线就可以免费领取喽！会员们不但继续狂拥足以靓瞎众人双眼的全新坐骑时装，每天免费领取的足量药品、珍贵道具还有超高属性装备，更是拿到手软！

在度过保送的90级之后，随着等级提高还可以领取数量不等的完璧残片，飞升135级领取的残片每天可以兑换两个完毕哦。飞升之后还有可以兑换千华龙筋、楚汉青钱和天空宝珠的千华宝钱领取，无论偏好乾、离还是坎任何系列神魔装，白装兑换免费，精炼道具免费，不花钱就穿高级神魔装！

先别忙着流口水，成为会员除了以上奖励，会员独有每日登录奖励更给力！会员专有装备勋章，加攻加防不说，最高可以增加6.0的技能命中，减免5%伤害，增加对人物伤害5%——如此强悍的战斗属性增益，敌方对即使是十一衣服血阴六的减免伤害和技能闪避，在勋章面前全是浮云，从此刷屏不是梦！

会员每天领取N包金丹，所谓有病治病没病强身，升级兑换随君喜好，就是这个道理啦。而最让人垂涎的当然是贡天玉匣，内含庙会门票、天运宝诏、千华宝钱等日常物品，还有升级饰品镶嵌宝石的日月星沙包、元神造化各100颗——随着会员等级提升，每日领取玉匣数量也随之递增，最多可以领到6个之多！满级元神，高级宝石，万级元魂，细节免费提升！

而从4级会员开始，除了基础奖励数量递增外，还有绝对诱人的额外尊享皇家待遇！绝对做到拉风、扮拽两不误，PK场上要人头，更要风度！

在萌兔装引导"全世界都要萌"潮流过后，4级会员赠送独有时装紫宵装以轻铠风格出现，颇有几分未出世的封神装备的意思，只要你受得了屏幕整天出现：XX正在看着你，你大可穿着这套紫宵到处乱晃啦~

5级会员独享冥界坐骑——霸天。极富死亡骑士气息，复古风格设计的霸天绝对是《诛仙》中最为霸气侧漏的坐骑。尤其是鬼王战士最为般配，战斗中开追风咒技能，霸天的紫色流芒一闪而过，此时无论是用出魔魂还是聚灵，伴随着霸天的枯枯白骨到来的，必然是死亡的梦魇。

而拉风之首则必然是6级钻石会员的辰龙幻灵石。春节任务过后，各位修真者最为熟悉的NPC莫过于15线河阳辰龙。辰龙幻灵形象如同18星宠物的超强属性，不仅是身高，属性增益也Hold住所有熊猫葫芦娃，让你永远高人一头！幻化成辰龙，再领着一只辰龙宝宝，彻底解决主人和宠物之间的种族隔离！

当然，高级会员的优待绝不止步于此，按照惯例，最好的永远留在最后——从4级会员开始，每日可以免费领取500W容量0CD红药蓝药各一，从此再也不用艳阳宝玉和苍穹灵玉兑换红药，再也不必高价购买天帝宝库的大蓝，帮战野战，想吃就吃，零消耗的屹立不倒有没有！而6级钻石会员的赠送药品容量更是提升到1000W，相当于天地宝库里售价25元宝的千万药品，现在居然也能免费领取；更有0CD的一千万容量元力药，无论是神剑煞还是天选禅，就连无限旧梦玄都不怕不怕啦，神通技能再高消耗也轻松拿下！

什么？装备11套了，血祭还是6？不要紧，高级会员每天还赠送血祭必备物品：高级元魂珠，每天1~3颗不等，相当于一星期赠送一个魂珠礼包，不必天天收散八，终极细节免费打造！

而会员的计算系统也极为人性化，只要一次充值成为高级会员，每个月只要续费一半左右的价格，就可以停留在该等级。即使停止充值，会员等级也只会降级不会取消，30天每天领取珍宝，30天日常消费从此归零！成为高级会员更享独有华丽特效坐骑时装，无论属性还是外形从此与众不同——领土社稷、天界星宿Boss，让你零消耗享受游戏终极体验！



汇众教育 一年努力，你一样可以月薪8000！



"凭"什么能获得月薪8000？

就凭一门高薪技术！动漫游戏制作技术作为一项新兴的潜力专业，深受初、高中生乃至大学生的青睐。近年来动漫游戏行业的迅猛发展、国家的大力扶持，其经济产值在十年间翻了八倍，并赶超电影行业。动漫游戏行业的富有，使这个行业中的岗位薪资也比传统行业高出许多。

目前我国影视动画人才只有20 000人至30 000人，但企业需求达30万人以上。动漫人才的极度匮乏已经成为制约我国动漫及游戏产业发展的瓶颈。据统计，在国内朝阳行业企业中，游戏和动漫产业平均劳动报酬居高，月薪达到8000元人民币。正是因为较高的收入水平，朝阳产业对人才长期拥有着强劲吸引力。

目前，在职场上，正在涌现出大批的新兴职位，如动漫设计人员、游戏制作人员、影视制作人员等，都是当前IT企业急需的高薪岗位。另外像高级动漫设计师、游戏美工制作人员，均被列为"十大IT职场人气职位"，受到职场的追捧。据称一名动漫公司市场经理的年薪已达到26万，优秀游戏设计师的年薪则可以达到30万元左右，即使这样依然供不应求。为此，动漫游戏人才的教育培养也随之成为热点。专家指出，动漫游戏行业具有巨大的市场潜力，未来10年内将成为越来越多毕业生的首选。

当身边的同学、朋友们沉浸在网络游戏中时，我们可以看到，中国的动漫游戏行业已经在突飞猛进的发展。国产动漫游戏公司由以前的几家，发展到了上千家，国产动漫也占据国内大半市场。网络动漫游戏发展火热的背后，则是国内公司的人才战争。大学毕业生却没有相关的专业技能，人才招聘现场8000元月薪，也招不到人才。

动漫设计技术的门槛低、零基础、易接受等特点，使中等学历学生也可以轻松掌握。加之，目前大部分大学并未推出动漫设计相关专业，高学历的动漫设计专业学生也少之又少。学员可以选择参加企业培训或职业学校培训入行。

针对杭州动漫游戏企业大量缺乏动漫游戏设计人才的现状，汇众教育杭州（动漫游戏）校区与多家杭州动漫游戏企业合作办学，培养专业动漫游戏人才。汇众教育杭州校区针对不同程度学生开设了不同的班型，以保持班级的整体进度，采取小班制授课，每个班20名学生左右，授课老师可以照顾到每一名学生，使每一名学生都能学会、学好、学精。

汇众教育杭州校区拥有庞大的就业网络，5年来已向全国各大动漫游戏公司输送了大批优秀动漫游戏人才，与数百家动漫游戏公司建立了长期战略合作关系，并且数十家公司中均有杭州校区毕业学员担任项目主管等职位，优先聘用汇众教育杭州校区学员。汇众教育杭州校区的就业资源，为学员提供了强大的就业保障，确保学员无忧就业，高薪就业！

汇众教育杭州动漫校区简介

2004年6月，北京汇众益智科技有限公司正式在京成立；

2007年底，公司获国际顶级风险投资基金凯鹏华盈（KPCB）千万美元投资；

2010年，汇众教育上榜福布斯中国潜力企业榜；

汇众教育杭州动漫校区作为汇众教育浙江直营培训中心，长期致力于游戏动漫人才的开发与培养，数年来已为业内培养大批游戏制作精英，遍布新浪、搜狐、完美动力、金山、网易等各大知名企业，并深受广泛好评。凭借得天独厚的地理和科技优势，学院已与全国数百家游戏动漫公司达成长期战略合作协议，以完善的就业推荐服务，让您站在更高起跑线！

课程体系特点

多实践：系统化时间多；整体化内容多；个性化作品多。

低基础：高中以上学历；无需美术基础；无需电脑基础。

易学习：知识讲解简单案例；循序渐进多案例、多角度。

兴趣浓：技术可视化；作品阶段化；案例商业化 。

多成果：教学案例演练阶段；项目练习综合项目制作。

学院网址：http://hz.gamfe.com



学员作品


学院环境

头牌新闻

暴雪与网易续签《魔兽世界》中国内地运营权协议

■本刊记者 monitor

3月21日，暴雪娱乐和网易公司联合宣布，双方将延续其就《魔兽世界》在中国内地已展开的合作。该游戏在中国内地现有运营权协议到期后，新运营协议将立即生效，并持续三年。

续签游戏运营权协议进一步巩固了双方已存在的合作关系，并将为《魔兽世界》的第四部资料片《熊猫人之谜》引进中国内地奠定基础。此资料片中加入了全新的玩家可选种族（熊猫人）、全新职业（武僧）、新的区域，以及全新的宠物对战系统、场景战役、地下城“挑战”模式等新内容。



暴雪与网易续签《魔兽世界》中国内地运营权协议

“我们衷心感谢广大中国玩家多年来对《魔兽世界》投入的巨大热情。对于新协议的达成，我们感到非常高兴。”暴雪娱乐首席执行官兼联合创始人Mike Morhaime表示，“我们期待与网易的密切合作，早日将《熊猫人之谜》的所有新内容与游戏特色带给中国的玩家们。”

“过去的三年，网易与暴雪娱乐就《魔兽世界》所展开的合作卓有成效。我们很高兴这样的合作能够继续。”网易CEO丁磊表示，“我们在战略层面彼此互补，更拥有非常相似的企业文化。我有信心，凭借暴雪娱乐开发世界级游戏能力，加上网易本土运营经验，我们能够为玩家提供最好游戏体验。”

晶合新作

《暗黑破坏神Ⅲ》宣布发售日期



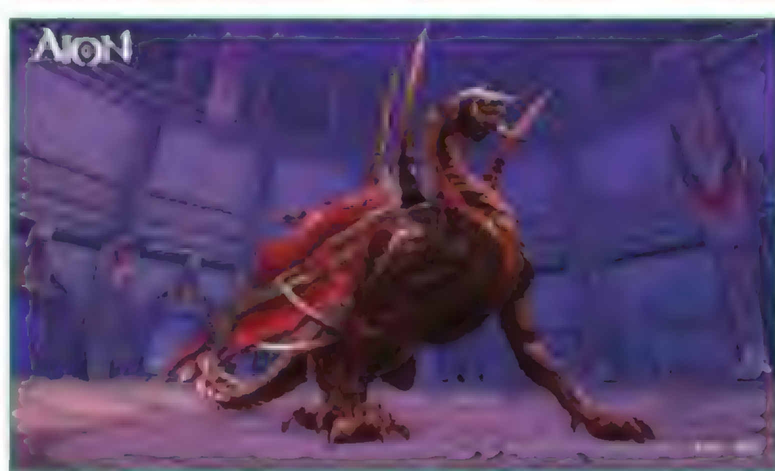
3月15日，美国暴雪娱乐公司宣布《暗黑破坏神Ⅲ》将于5月15日正式发售。同时，暴雪娱乐也于3月15日启动了游戏的数字版预售。《暗黑破坏神Ⅲ》DVD盒装版及数字版建议零售价均为59.99美元（约合人民币380元）。另外，特殊白色典藏版《暗黑破坏神Ⅲ》将仅在零售网点中出售，包含《暗黑破坏神Ⅲ》音乐CD、原画集、一个容量为4GB的灵魂石U盘（U盘中含完整版《暗黑破坏神Ⅱ》及《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》）、Diablo头骨底座，以及《暗黑破坏神Ⅲ》《魔兽世界》和《星际争霸Ⅱ：自由之翼》的独有游戏内容，建议零售价99.99美元（约合人民币630元）。

《仙剑奇侠传五》完全版3月底上市



为满足忠实粉丝及尚未购买到首发标准版的玩家的体验和收藏需求，全新“《仙剑奇侠传五》完全版”于3月底正式上市，售价79元。“完全版”中包含游戏最新版本完整客户端安装程序(含之前发布过的所有升级补丁、配音包及DLC内容，一次安装成功即为最新版本，可一次性进行完整的游戏体验)。另外，本次的《仙剑奇侠传五》完全版分为两款，插画师专门为其分别绘制了以两对男女主角为主题的全新封面。并且两款中分别放置了两对男女主角的全新3D卡牌。

《永恒之塔——秘令战争》新版上线



《永恒之塔——秘令战争》新版3月上线并开放新服。新版推出后，萨尔潘和提亚玛兰塔地区将不再是中立地区，战斗将无处不在。除PvP方面，游戏增加了住宅的外部设置物数量，降低了圣灵守护者任务的难度，还新增了大量每日功勋任务。

《光荣使命》民用版增加武警职业

3月13日，我国首款用于军事训练的游戏《光荣使命》公开了全新Logo，并宣布拉开了民用版的序幕。除新Logo之外，官方还公布了一位名叫“戴劲”的新主角。另外，制作人顾恺回答网友提问时说：“应该说民用版除了解放军又多了武警。”

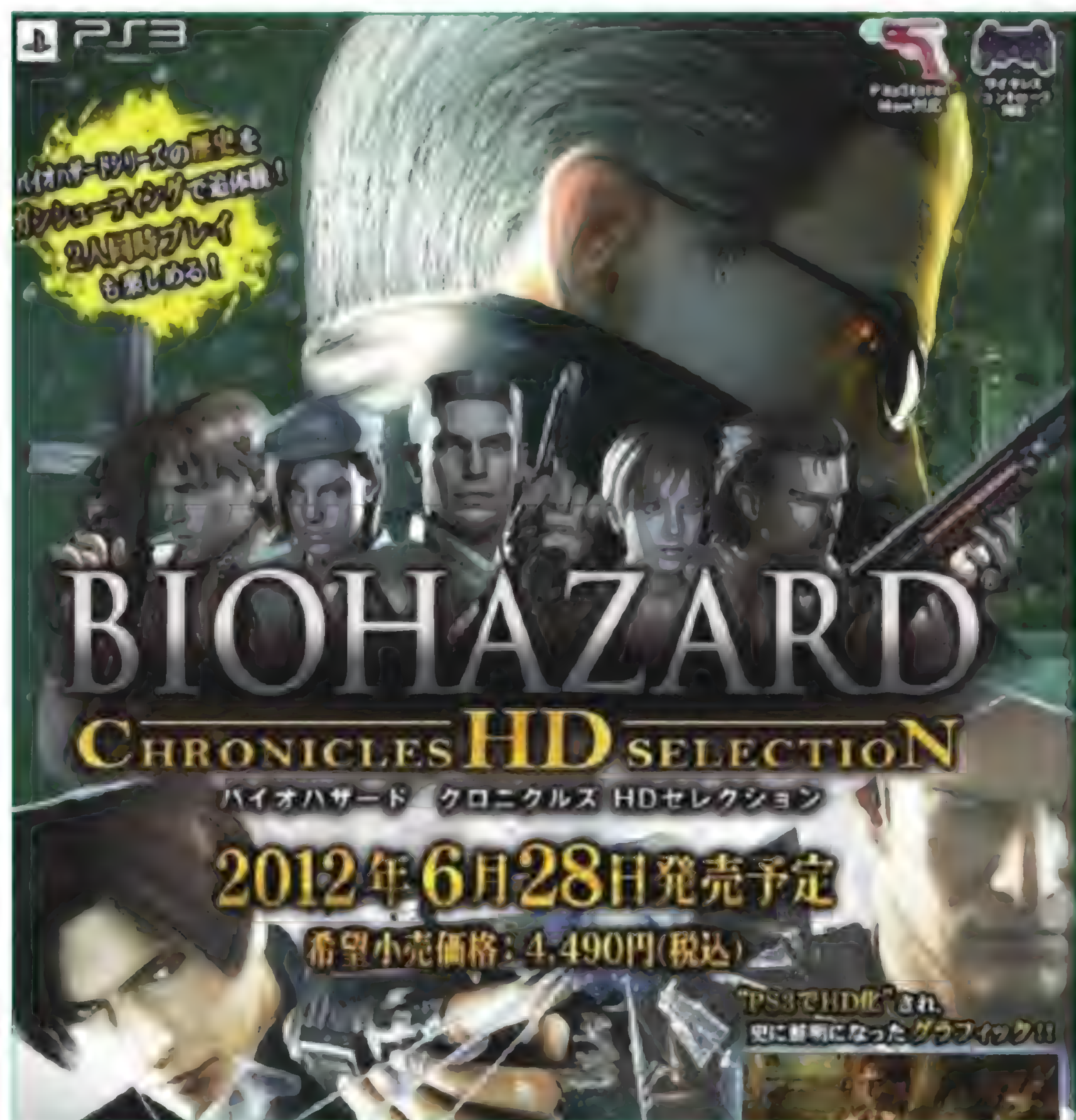
《反恐精英——全球攻势》将有僵尸模式

3月12日，有粉丝询问Valve，《反恐精英——全球攻势》是否会有僵尸模式。Valve官方及开发者回应说：我们已经探讨过这个问题，该模式将会在游戏发布后尽快推出。僵

尸模式是CS的一大MOD，玩家双方扮演人类和僵尸，人类人数较少，必须齐心协力抵抗一波又一波的僵尸进攻。

《生化危机——历代记》高清重制版6月上市

《生化危机——历代记》高清重制版官方网站已正式上线，并且首页即确认游戏发售日期为2012年6月28日，为PS3平台独占，支持PS Move。另外，官网还放出了对比图，对原作和高清重制版进行了画面效果对比。



晶合热点

《无尽的任务》北美转为免费



《无尽的任务》是一款由美国索尼在线娱乐SOE发行的奇幻背景网络在线游戏。游戏自1999年3月16日运营至今，在其即将迎来13岁生日时仍旧保持持续的更新并有坚实的玩家基础。此次游戏转为免费模式，EQ的开发总监Dave Georgeson表示：“在（游戏运营）13年后，我们需要为玩家们提供更多元化的玩法。玩家现在可以选择最适合自己的玩法继续丰富各自的游戏体验。”

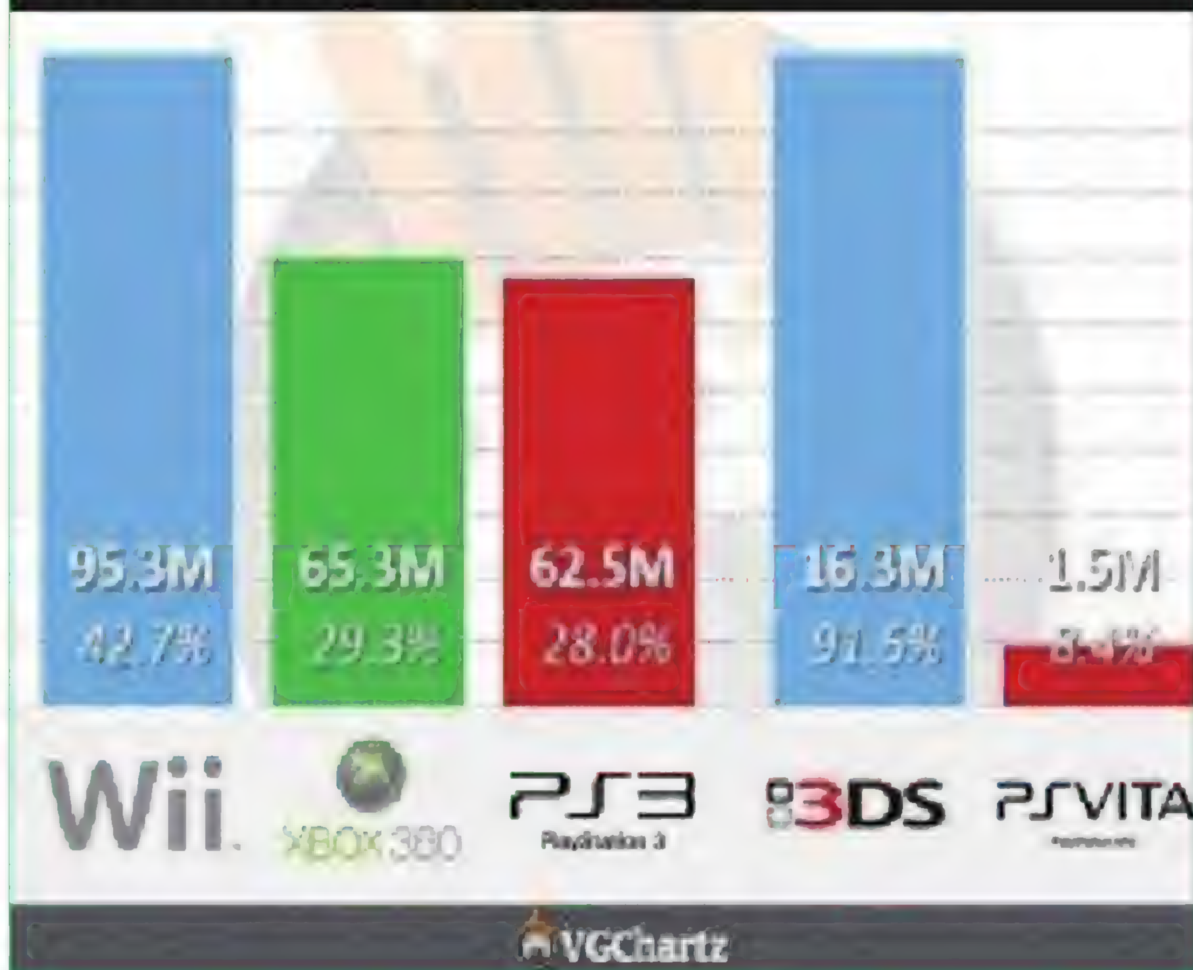
2011新浪中国网络游戏排行榜颁奖典礼顺利召开



2012年3月14日下午14时，2011年度新浪中国网络游戏排行榜（CGWR）颁奖典礼在国家会议中心多功能厅C厅举行。盛大游戏副总裁陈芳、搜狐畅游总裁陈德文、巨人网络副总裁汤敏、九城副总裁TonyPark等业内高管出席了本届CGWR盛典。盛典中新浪游戏总经理刘运利回顾了2011年CGWR的成长，并对2011年中国网络游戏行业进行了概括总结。本届典礼设9组奖项，文化部、游戏工委领导、新浪游戏事业部领导及各大媒体领导为获奖厂商进行了颁奖。典礼还设置了现场抽奖环节，金山及搜狐畅游代表获得了iPad 2和iPhone 4S奖品。

索尼PS Vita业绩不佳

VGChartz公布了截止2012年3月10日的全球游戏硬件销量，其中3DS销量为1600多万部，为PS Vita的10倍左右。索尼承认，没有在PS Vita欧洲发售时推出32GB记忆卡是个错误。索尼电脑娱乐英国副总裁菲加尔·加拉（Fergal Gara）3月13日表示：“我们已经从PS Vita在日本的早期销售中吸取了教训。我们可能没有足够的记忆卡在英国市场推出，但我们已采取措施获得更大容量的记忆卡，并将它们输入到英国市场。”



晶合快评

游戏人物的结局

■晶合实验室 生铁

说起通俗小说作家，我最佩服的莫过于斯蒂芬·金了。首要的原因在于我没读过太多通俗小说，其次是斯蒂芬·金名为恐怖小说作家，但在我这个重口味读者看来，他的小说如果只是单单贩卖恐怖，是不会使他达到今天的成就的。

金的小说很平民化，他小说中所表达的人物情感、生活细节、家庭关系等，都容易让我们产生共鸣。例如他写到一个男孩咒骂他坏了的汽车，他会写，这是男人才有的咒语，可能他的祖父对自己偷懒的驴子就是这么骂的，说这咒骂很神奇，可以解决问题。读到这里，我觉得无论是中国男生、印度男生还是瑞典男生都会会心一笑。这些东西掺杂在非常天才的故事情节中，使人在阅读的过程中忘我，是一个美妙的旅程。即便以上我说的这些都不重要，还可以让我们想想最典型的例子，那个被普通文艺青年和……其他各类文艺青年推崇备至的电影《肖申克的救赎》，就是改编自斯蒂芬·金的小说。而且，读过小说原著后，你会认为它比电影更值得一谈。它的基调是励志的，是鼓励人们建立信心的，但它本身又是一个“童话”，成年人的童话。而且对于通俗小说最重要的是，它的情节扣人心弦。能把这个小说作为一个标本，你就可以明白斯蒂芬·金他不是个写作上的糙人。

“追求励志、相信自己”，似乎是美国文艺作品中有点让人腻烦的主干。但玩得好的人，还是可以把这个玩得不让人那么腻烦。

在动笔写此快评的前些天，地穴领主给我推荐说：“我从几年前就开始关注的《心灵杀手》出PC版了。”虽然主机版游戏早已推出，但这两年因个人的事情比较多，我没有心情和足够的时间坐在游戏机旁大把挥霍快乐时光，但PC版一推出，我无论如何都要试一下。毕竟，坐在电脑前浪费时间，总让人觉得心安理得一点，但其实我这半年来可以说几乎没怎么玩游戏。

为了说服我去玩这个游戏，对它着迷，地穴领主还补充说，他从没见过一个以作家为主角的游戏，而且这个游戏的编剧对斯蒂芬·金非常推崇，游戏对金的小说有所致敬。作家、恐怖游戏、斯蒂芬·金——都是我的兴奋点。

这个游戏我已经装了，但玩得还不多。它很自然地让我联想到了斯蒂芬·金的《尸骨袋》(A Bag Of Bone)和《黑暗的另一半》（Dark Half）。不过也因为之前玩了包括《寂静岭》在内的不少心理恐怖游戏，这个游戏并没有让我吃惊到不行，但就目前来看，这款游戏是值得仔细一玩的。里面那些隐藏的向恐怖小说致敬的片段也可以给恐怖小说迷们带来一点快乐的回味。写到这里，想想我们中国的悬疑小说改编的游戏——没错，照例还是网络游戏，当年《鬼吹灯》改编游戏引发的游趣公司与盛大子公司之间的纠纷，还历历在目，不提也罢了。

近期我关注的游戏还有《质量效应3》。这款游戏是目前我所见过分镜头运用得最棒的电子游戏，没有之一。2代推出时，我也曾多次提到这个游戏。其实本质上它是一个贴近游戏主机操作习惯的角色扮演游戏，和传统的PC经典RPG相比，系统谈不上复杂。但它对人物的塑造，简洁的对话方式，以及不输给任何一款RPG的气氛营造，再加上电影大片一般的镜头运用，便让它显得非常出色——你只有玩过之后才能明白我的意思。但该系列的拥趸对《质量效应3》的结局抱有遗憾，据悉，国外的玩家还到游戏官网上表达了某种愤慨，理由是在3代的结局中，很多重要的“好人”都死了（姑且这么说，以免剧透，虽然我知道攻城略地栏目很快要剧透了）。国内的玩家我也见过对此反应强烈的，认为他们忠实地跟随着游戏这么久，而结局却如此悲催。



沉默的搜寻者生铁

这不由得又让我想起斯蒂芬·金谈到他的小说《米泽丽》（Misery）——后来改编为知名电影《危情十日》，在创作时的一点回忆。金的这部小说讲的是一位作家被自己的“粉丝”囚禁并虐待的故事，这个恐怖故事本来还设想了另一个结局，即作家被“粉丝”杀死，并被做成了他为他“粉丝”写的一部小说的封皮。当然这里有部分开玩笑的成分在其中，斯蒂芬·金写道，“还不错，（这个构思）确实可以写成个短篇小说，但却不是个好长篇，没人会喜欢牢牢盯着一个人物的命运读300页，最后却发现在第十六章和第十七章之间他被猪给吃掉了。”

确实如此，在写这篇文字时，我也并没有开始玩《质量效应3》。但我玩过前一代，我明确地知道主要角色死掉对这个游戏的意义何在，不过这也是仁者见仁智者见智的事。

近期让我感兴趣的游戏还包括《铁血联盟——卷土重来》《燃油机车——战斗屠杀》和《上古卷轴5——天际》。玩《铁血联盟——卷土重来》的时候，你不要把它当作是《铁血联盟》的新作，你当它是一个国内游戏开发组制作的作品，就会感到惊喜和快乐。《燃油机车——战斗屠杀》的画面好到在我的电脑上很有可能跑不动，我不知道再过5年这样的画面是不是仍然可以算最好的一类。《上古卷轴5——天际》作为一款完美大作的影响力已经不仅限于RPG爱好者的范畴了。除了这些以外，还有《暗黑破坏神Ⅲ》和《三国志12》等很多游戏都要在这个夏天到来之前推出——我什么都不缺，只缺时间了。P

漫画作者：suns

深邃宇宙中傲然前行的无敌战舰
——“质量效应号”性能大检测

■天津 半神巫妖



在Bioware摒弃了以《星球大战》作为自己RPG“武器库”中科幻/太空类游戏的主题之后，《质量效应》这个自创世界观的作品作为替代品应运而生了。它大规模地借鉴了《星球大战——旧共和国武士》中出现过的很多元素，当然也可以说是《星球大战》背景的很多元素：原力变成了异能、蓝皮肤的Twi'lek族变成了Asari族……

从《质量效应》一代的惊艳亮相到三代的结局被无数玩家诟病，这个系列远没有如《星球大战——旧共和国武士》那样好评如潮，而是充满着争议，这和游戏本身在这三代中发生了太多的改变不无关系。我们不能简单地说《质量效应》成功或者失败了，因为这个系列带给过玩家如此多的震撼——以及遗憾，注定会在角色扮演游戏史上留下自己浓重的一笔。

就像游戏中光辉的诺曼底号一样，《质量效应》这艘所向披靡的“战舰”也迎来了自己第一个三部曲的终结，面对着“宇宙”中如此多的“强敌”，“质量效应号”的各个系统是如何应对残酷“战斗”的呢？就让我们秉承着严谨的态度来审视一下吧。

传统型号的微调、更新——“质量效应号”的动力系统：剧情

我们如果把《质量效应》比作一艘和诺曼底号一样的太空战舰的话，那么其动力系统无疑就是剧情。和《上古卷轴》等开放式角色扮演游戏不同，《质量效应》无疑是靠着剧情推动整部游戏前进的，而对于这类角色扮演游戏来说，剧情设计得是否巧妙对整部游戏的质量起到至关重要的作用。

在判断这个动力系统是否强劲之前，必须要先给它一个类型上的定义，那就是《质量效应》到底是不是太空歌剧？属于硬科幻还是软科幻范畴？


三代中入侵地球的一幕和好莱坞灾难片如出一辙

首先，大部分媒体和玩家都将《质量效应》归为了太空歌剧，总体来说还是比较准确的，只是称呼上略有错误。首先，太空歌剧一词只是文学上的一种定义：科幻文学中的那种以庞大的银河为背景、科学原理并不十分严谨、情节混合了冒险与动作的宇宙英雄罗曼史的科幻小说都被定义为太空歌剧。所以作为游戏的《质量效应》设定上虽然很符合那些太空歌剧小说的定义，但是也不便被直接称呼为太空歌剧，而应该和它的前辈《星球大战》一样，被归为太空科幻/奇幻范畴。

其次，《质量效应》到底是硬科幻还是软科幻？科幻的软硬之分，完全在于作品中对科学技术描写的程度。那种情节建立在严谨的天文学、物理学、化学、生物学基础上，故事进程也主要依靠科学技术来推动和解决的作品就是硬科幻。相反，故事情节中的科学技术只是背景，天文、物理等科技元素重要性被降低，情节与题材主要集中在哲学、社会学、心理学等范畴的作品就是软科幻。

那么我们可以很清楚地分析出，《质量效应》应该是属于软科幻的范畴：虽然有着庞大的科技设定、海量的Codex，但是《质量效应》的故事情节的进程却并不是以科学技术为主要推动力。游戏主要描写的，也是英雄史诗一般的冒险历程而不是科学技术本身的进步过程。更何况包括生化异能在内的很多设定和《星球大战》中的原力一样基本没有任何的科学依据。

在确定了《质量效应》的“动力系统”属于软科幻的类太空歌剧型号之后，我们就可以分析一下Bioware打造的这个系统性能如何了。从《博德之门》、《无冬之夜》再到《星球大战——旧共和国武士》，Bioware在自己可能都不清楚的情况下，给所有RPG爱好者逐步留下了一个“精于游戏引擎、疏于剧情设计”这样一个印象。这也因此造就了角色扮演领域的双B组合被很多玩家所追忆：Bioware负责引擎、黑岛（Black Isle）负责剧情一定代表着天衣无缝的完美之作。

《博德之门》靠着庞大的任务和丰富的队友互动掩盖了剧情上的老套，在同一时期被黑岛的《异域镇魂曲》比了下去。《无冬之夜》的单机部分剧情只给玩家留下了A姐一个单薄的剪影，而《星球大战——旧共和国武士》算是一个小小的突破，在游戏最后瑞文的身份戏剧性的被揭露成了一大亮点，但是到了《翡翠帝国》Bioware讲故事的能力又倒退了。因此一来，Bioware更多地让玩家记住了其在游戏引擎上功力：无论是制作了包括《博德之门》、《冰风谷》在内的数款3A级别大作的无限引擎，还是《无冬之夜》《猎魔人》的极光引擎都让业界对Bioware在这方面的才华交口称赞。

因此一来，Bioware对《质量效应》的剧情显得格外重视，看得出他们是想好好用这个宇宙史诗三部曲打一个翻身仗，以证明自己在剧情张力、背景深度上有着不逊于其他RPG工作室的才华和能力。

如果我们把时间倒退回《质量效应》一代开始制作的那个时候，站在Bioware的角度看着眼前的这个游戏方案，我们就可以深刻感受到他们面临的巨大困难。那个时候Bioware刚刚狠下心来，决定抛弃条条框框很多的“龙与地下城”和“星球大战”规则，在奇幻和科幻两条路上制作自创规则下的游戏。一是可以省下授权费用并且免于这两套规则的诸多限制，二是自创规则也有助于玩家记住Bioware的品牌而不是“龙与地下城”和“星战”。

于是，取代“龙与地下城”规则的《龙腾世纪》和取代“星球大战”规则的《质量效应》应运而生了。其中《质量效应》作为取代“星球大战”游戏的品牌。首先面临的就是“星战”背景中



左图：开启普洛仙队友封箱的一瞬间，五万年的轮回，《质量效应》剧情中难得的经典一幕



右图：瑞文的处理是Bioware在剧情上的巅峰之作


《无冬之夜》只让玩家记住了艾瑞贝斯


《上古卷轴》靠人物行为上的自由度掩盖剧情上的自由度


《星球大战》中的原力远比生化异能强大得多

与原力有关的极具东方哲学魅力等一些核心概念的缺失，没有了围绕着原力光明面、黑暗面展开的斗争，《质量效应》不得不把目光投向很多老套的剧情设计上去。

众所周知，《星球大战》之所以青史留名很大程度上和原力这种有着东方哲学魅力的超能力有关，其背景不再是用滥了的外星人入侵、星际战争，而是原力的光明、黑暗面之间哲学层面上的斗争，《质量效应》为了延续《星球大战——旧共和国武士》，也加入了类似的生化异能作为替代。

这种替代也许可以体现在游戏内的技能上：原力推变成了投掷、原力拉变成了扭曲……但是整个宇宙斗争的核心却无法再像“星战”一样放在原力也就是异能上。这样一来《质量效应》中的异能只是一种技能而不是游戏的“胆”了。于是，《质量效应》只能延续老套的太空歌剧类剧情，将人类放到复杂的外星人社会中，从一开始的弱小种族逐渐成长并且最终拯救宇宙于强大的敌人。

Bioware此时暴露了自己在剧情张力、深度设计上的无能为力，将自己试图跳出传统剧情套路的倾向和努力一览无余地展示给了玩家：老套的传统剧情里人类一上来就被外星人入侵，那么我们就让人类与外星人和平相处；传统剧情里人类作为宇宙新生力量都是和平至上，那么我们就设计一个塞伯鲁斯来扮黑脸。甚至传统剧情里敌人大多是为了统治宇宙而四处入侵，那么《质量效应》就来一个收割者其实是为了保护有机生命才四处毁灭的“新鲜”点子。

但是经过Bioware这么多的努力之后，玩家发现《质量效应》的剧情仍旧是一个老套的由强大的怪物外星种族（收割者）入侵，然后玩家当英雄拯救宇宙这样无比熟悉的太空“史诗”。这也从一个侧面展示出了“星战”独到的成功之处和Bioware抛弃“星战”背景所带来的、自创背景的阵痛和弱点。为了让这个三部曲更有深度一些，Bioware在《质量效应》三代结尾处安排了诸多让玩家诟病甚至痛骂不止的设计。那红、蓝、绿三道光的选择题暂且不算是薛帕德被“教化”的幻觉，就算是收割者真的给了主角这三个选择，也很难单靠这一个结尾的设计对整部游戏的剧情深度有过高的提升。

当然，Bioware的这个结尾较之整个三部曲来说依然是一个进步——在整个游戏的对话都清清楚楚的分为善良、中立、邪恶三个选择之后，结尾之处终于给了玩家一个真正需要自己思考的选择了。而恰恰就是这个有别于对话、没有对善恶提示的选择题，给了《质量效应》薄弱的剧情一个稍显深刻的背影。面对着收割者，红光代表着毁灭收割者和所有诸如中继站、AI这样的高科技，即使有机生命真的面临着未来巨大的灾难；蓝光代表着控制收割者，如果将来出现了收割者预言的灾难则可以利用收割者消灭它们；绿光代表着有机生命和机械生命大结合，你好我好大家好。

深入分析一下，这三种选择代表了人性的三个层面：绿光是人性深处妥协的代表，那种面对着未知的巨大恐惧而选择依附的人性体现；蓝光代表着人性深处的控制欲望，那种即使明知其力量大到无法掌控也要试图去控制的人性特点；而红光，这种玩家最多的选择则代表了人性中最光辉的一面，那就是希望。也许收割者是对的，但是只要还活着，就永远有希望打败未来的威胁，只要有希望，就永远不必用毁灭去避免毁灭。这也是人性和冷冰冰的机械生命逻辑的最大区别。

这就是“质量效应号”的动力系统，它试图跳出传统的套路并且确实取得了一定的成功，虽然只是一小步，但是仍旧为这部太空史诗添色不少。我们可以怀念黑岛的天才和深度，也可以暗自赞赏贝塞斯达用自由度避开剧情的巧妙之处，但是我们仍然不要忘记向Bioware这种勇于挑战自身、向着完美角色扮演游戏不懈努力的精神致敬！

经典基础上的重新设计——“质量效应号”的防御系统：科幻设定

如果说在剧情上绞尽脑汁挖掘深度并不是Bioware的强项，那么熟练地运用游戏引擎对，整个世界观进行具体设定则是Bioware不折不扣的强项。无论是《翡翠帝国》里那些充满着中国古风的奇思妙想还是《龙腾世纪——起源》里风格迥异的各地风貌，都让业界乃至玩家看到了Bioware在塑造一个全新世界时展现的功力。

这就是“质量效应号”的防御系统——游戏背后的科幻设定。正如在上一章提到的，《质量效应》属于软科幻范畴，但是

又不同于纯粹的软科幻作品，游戏本身仍旧试图尽可能地秉承着严谨的科学态度来进行设定。

从种族设定来看，《质量效应》在借鉴了许多经典的科幻作品之后，做出了自己的再创造。在西方科幻设定中，我们经常可以发现一些熟悉的设计，比如总会有一个已经消亡了、科技领先很多、引领宇宙发展的种族。例如在《星际之门》中的古人、《星球大战》中的拉卡塔人、《银河英雄传说》中的奥马哈人，在《质量效应》中则是普洛仙人。

还会有一个类似蒙古族那样的崇尚武力、荣誉的亦正亦邪的种族，比如《星球大战》中的曼达罗瑞安人、《星际之门》中的Jaffa、《星际迷航》中的罗姆兰种族，在《质量效应》中则被设定为克罗根人。

除此之外还总会有一个外貌俊美、寿命很长并且擅长超能力的种族，比如《星球大战》中的Twi'lek族、《星际迷航》中的安多利人以及《星际之门》中的Nox人，在《质量效应》中则是Asari人，比较巧合的是这些种族大多被设计为蓝色皮肤的女性。

还有一个大家最为熟悉的，就是所谓的虫族，无论是《星河舰队》还是《星际争霸》《异形》，这种一般由虫族女王统治的擅长虫海战术的种族在《质量效应》中以Rachni族的面目出现。

当然还会有那种完全由AI控制的机器人种族，比如《终结者》和《黑客帝国》都出现了这类种族，在《质量效应》中的Geth就是这样的种族。《质量效应》虽然契合了这些经典的设计，但是却能做到在此基础上进行自己的改造使得游戏中的种族各具特点和性格，互相之间能够有人性上的冲突。比如赛拉睿人和克罗根人在基因噬体上的冲突，Geth和Quarian人的纷争等等，极具个性的种族设定让玩家在面对选择队友时有了更多的选择和搭配，极大地增强了游戏性。Asari美女的美貌、突锐人的忠诚、塞拉睿人的语速、Quarian妹子Tali面具后的真面目到底为何都给玩家留下了深刻的印象。因此你可以说《质量效应》种族设定借鉴了许多经典，但是绝不能说其只是毫无自己的特点的抄袭，毕竟科幻题材历经这么多年的进化，可以创新的地方已然不多，能把一些经典的套路玩出新花样本身就是一种成功。

在科技方面，《质量效应》同样体现了自己对科幻界现有经典点子的吸收再创造。游戏中利用质量中继器进行的超空间旅行几乎存在于所有的太空题材科幻作品中，但是《质量效应》却在这一点上做了更多的文章，比如银河议会所在地神堡本身就是收割者进攻银河的巨型质量中继器，质量中继器虽然促进了银河各个种族的交流，但是也同样是收割者收割各个文明的桥头堡。

在前文中我们提到过生化异能是用来代替《星球大战》中的原力存在的，其设计目的无非是丰富游戏的战斗体验，让玩家可选职业满足战士、利用异能的控场者、工程师这三个基本分类。但游戏的设定中对生化异能的解释甚至比《星球大战》各个作品中对原力的解释还要丰富和"像那么回事"。当玩家想了解什么是原力的时候都要从几十年前的几句电影台词开始揣测的时候，《质量效应》中那一条条丰富、详实的Codex就显得尤为珍贵了。

再看看武器和装甲，在这一点上《质量效应》表示了一个系列游戏的些


《质量效应》的异能能做的不多，很明显都是为战斗设计的


普洛仙人的设计借鉴了很多科幻作品


后现代风格中低调内敛的奢华


《质量效应》的剧情在某些时候有着属于自己的独特的深刻

许无奈：毕竟再严谨的设定也需要为了游戏平衡性做出难以周全的改变。在《质量效应》一代中，武器被设定为不需要子弹，因为质量效应场会从一块金属中切割出近乎无限的子弹，武器只需要冷却就可以了。但是到了二代，Bioware发现了这种设计的不合理之处，那就是用武器开火和用异能一样，都是一种射击加上等待冷却的游戏过程，只不过前者是等武器冷却，后者是等技能冷却。于是在二代中被迫改回了弹夹的传统设计，为了圆这个科技上的“倒退”，官方只能设计成弹夹的作用是为了立即冷却武器，但是却丝毫没有顾及到一个这种设计的巨大漏洞：如果二代的武器仍然是需要冷却的，那么即使玩家不捡弹夹，武器为什么自己突然不会冷却了？这种为了游戏而进行的科技设定方面的改变让本来看上去很严谨的科幻设定显得非常滑稽，这也是Bioware今后需要注意的——在自己充当上帝的游戏世界里，也不要轻易翻来覆去地修改既定设计，那样会让游戏背景的权威性和代入感荡然无存。

《质量效应》系列没有忘记自己是一款游戏而不是小说或者电影，再深刻的背景、再精妙的设计也需要用图形去表现。如果说《星球大战》是一种复古的、充满了古罗马时代风格的歌剧的话，那么《质量效应》就用冷艳的色调和亮丽的光影成功塑造了一种后现代、低调内敛的奢华风格。《质量效应》中的外星战舰和建筑并没有采用奇形怪状过于前卫的设计风格，而是延续了现实中的设计，再加以进化。冷酷的色调和鲜明但略显单调的线条让巨大的星际空间站、战舰极其简约但是又充满着未来的坚硬感。反倒是人物盔甲的设计有着一种稍显浮夸的奢华，色彩亮丽并且金属感十足。整体上走了一条真实感和幻想化结合的道路，引擎运用从一代的不大成熟直到三代的炉火纯青，构建出一个让玩家似乎触手可及但是又极富想象力的未来世界。

这就是“质量效应号”的“防御系统”：科幻设定的性能，细心的玩家也许会从中发现很多熟悉的面孔，但是Bioware成功地将其改造捏合成了拥有独特风格的系列游戏。甚至我们可以大胆地说，这种风格凭借着《质量效应》影响力的扩大已经开始影响其他作品了：不是有很多玩家认为今年即将上映的《异形前传——普罗米修斯》很有《质量效应》的风采么？

在当今这个角色扮演游戏多以中古奇幻背景为主的时代，《质量效应》作为几乎唯一一款科幻背景的大作，在比较艰难的领域里闯出了一条自己的路。也许Bioware塑造的这个未来世界充满了战争和毁灭，但是其中洋溢的科幻精神和其他伟大作品一样，仍将继续鼓舞人类向着美好的未来努力前行！

RPG兼TPS双重火力——“质量效应号”的武器系统：游戏类型

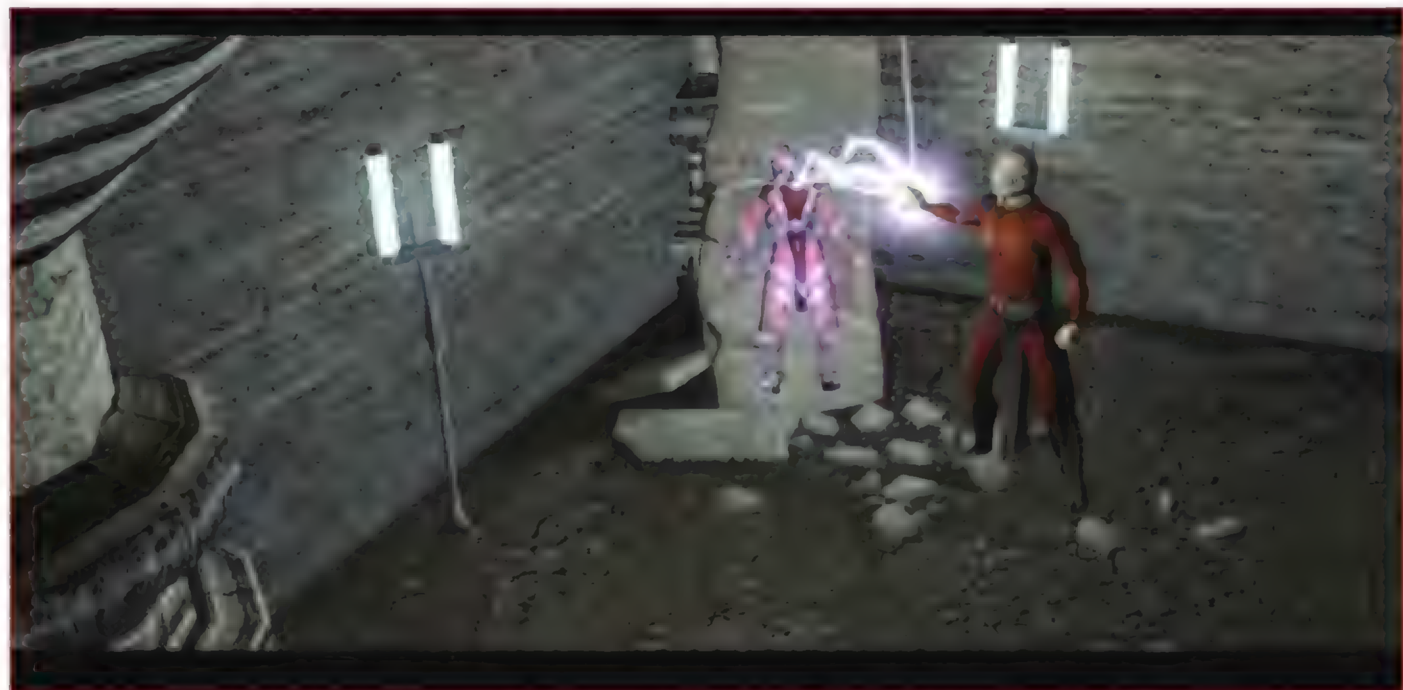
一直以来，对于《质量效应》的游戏类型存在着很多的争议。很多玩家和媒体认为她很明显和Bioware以前的作品一样属于典型的角色扮演，而还有一部分声音则认为它只是一部披着角色扮演外衣的第三人称射击游戏。

可能是觉得这两方面的意见都有其准确的一面，所以包括百度、维基在内的各大百科都将《质量效应》归为角色扮演兼第三人称射击。这也算是游戏界比较罕见的一种情况了，直接的结果就是《质量效应》这艘动力系统虽然一般但是防御系列很强大的战舰竟然同时还拥有了两门主炮，听起来不错的双武器系统能否兼容便成为这艘战舰能否真正拥有战斗力的一大关键。

在Bioware以往的经典RPG中，习惯于将游戏背后的各种参数隐藏起来，比如《博德之门》的恋爱过程就是如此：玩家不知道自己与恋爱对象对话中的各条选项会带来什么后果，有时候一句话说错就有可能结束这段感情，甚至这段感情的结束都让玩家无法察觉到。这种魅力其实是真正意义上的传统角色扮演游戏才能带给玩家的：真实的扮演一个虚拟人物，毫无功利地展现这个人物的性格，并且承担展现性格所带来的游戏中的后果。

而《质量效应》之所以被认为淡化了角色扮演成分，就是因为Bioware近乎机械地将各项参数以及其后果故意暴露给了玩家。游戏中也有恋爱，也有声望值，但是在玩家的对话选项里甚至都已经按照善恶顺序上下排好了。一个不懂英文的玩家只要一直选上面的对话，最后就一定会得到一个善良的声望值。

在这一点上Bioware和现今大多数游戏开发商一样犯了一个极其幼稚的错误，那就是无下限地讨好玩家：为了不给玩家“添麻烦”，尽可能让自己的游戏做到所谓的“人性化”，拼命地降低游戏的“晦涩”和不透明成分，以为这样就可以吸引更



电影镜头推动情节从《旧共和国武士》就开始被Bioware运用了



电影一样的过场并不是RPG的代名词


二代游戏中丰富的队友互动和情节塑造游戏

多的玩家。殊不知这种制作理念上的改变就是当今快餐游戏流行的主要原因，不是玩家只喜欢吃快餐，而是饭馆里已经只卖盒饭了……

更不用说《质量效应》固定了主角的姓氏，也许玩家会认为这只是为了做到让主角也有语言的细枝末节，但是传统的RPG粉丝仍然会对在游戏中扮演的不是自己而是薛帕德耿耿于怀，这和那些固定主角的动作、射击游戏有什么区别？

《质量效应》一代中的角色扮演成分还是很浓厚的，但是从二代起就开始逐渐削弱起来，体现在装备栏的取消和削弱武器数据在战斗中的作用等方面，那个时候玩家就发现似乎Bioware在有意将《质量效应》改造成一个TPS而不是RPG，或者说从一个带有TPS成分的RPG改造成一个带有RPG成分的TPS。

Bioware的粉丝们抗议并且收到了成效，在《质量效应3》中玩家可以一开始选择游戏的进行方式，也就是说在游戏类型这个武器系统上增加了单独开炮的控制选项。乍看起来是一种修正，其实只是对游戏RPG成分不断削弱的掩饰。

所谓的角色扮演，指的就是玩家在一个虚拟的世界里扮演一个角色的游戏。而扮演，就必须要求游戏做出扮演中各种取舍的自由度来。在传统RPG尤其是黑岛的《辐射》中，玩家对待一个任务或者一个事件所表示的不同态度或不同解决方法有可能带来玩家想象不到各种后果，而在最近比较流行的沙盘类RPG游戏《上古卷轴》系列中虽然玩家在任务上没什么自由度，可是在角色本身的日常行为上有了相当大的自由。

可是《质量效应》呢？为了保持RPG这门有相当号召力的大炮，游戏在屈指可数的几个任务里给了玩家一到两个选择及其带来的后果，大多数时候玩家都是在电影一样的对话之后冲出去战斗然后再对话，然后继续战斗，各项任务的结果基本都一样，玩家没什么可以选择的余地。Bioware剥夺了玩家越来越多的自由，他们过于醉心于打造一个电影级别画面的互动科幻大片，而忘记了自己是在做一款角色扮演游戏。甚至还把这种倾向带到了《龙腾世纪2》中，这不能不说是传统角色扮演类型游戏的一种悲哀。

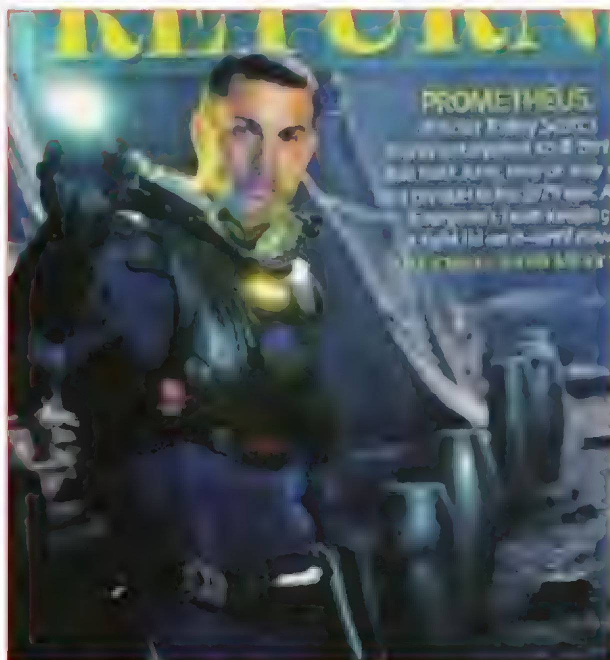
但是在TPS这另一门大炮的处理上，Bioware还是显示了一定的功夫的。首先是不断强化的动作、手感和战斗系统，从空间感到技巧性一直处于进步状态。到了《质量效应3》的战斗已经不再是简单的点和面而是空间战斗了，压制火力和站位等技巧的超高需求让《质量效应3》成为了战斗最难的一代。多人游戏在《质量效应3》的登场亮相也让TPS玩法有了更大的发挥空间，极大地增强了游戏性。

同在RPG方面的处理方法一样，Bioware也在TPS方面进行着对玩家越来越“人性化”的改革。比如取消了武器的职业限制，取而代之的是武器携带过重会降低诸如异能者的技能回复速度，从而平衡了各职业。从二代开始加入的射击不同部位造成不同效果的杀伤也是一直在强化的游戏元素。可以说Bioware在TPS上的各项修正改进效果要远远好于RPG的。

两门主炮都经过了三代的进化，虽然RPG那边骂声不断但是好歹TPS这边进展很大。二者的兼容是Bioware的一大课题，在这一点上Bioware利用了大量的电影镜头般的场景作为过渡，将战斗融入到剧情的各个搜集要素中。比如三代搜集的战争物资直接决定了结局战争的胜负，而为了搜集这些物资玩家会到宇宙中的各个星球上进行任务。其实这种简单的接任务然后去完成的方式就是TPS甚至动作游戏的游戏方式，但是用对话代入、剧情整合的方式交待这个任务则又是RPG的处理方法。可以说这两门主炮的兼容性到目前为止还是很不错的，基本完全发挥了两者的综合战力，虽然其中RPG那门炮攻击力略显不足了一些……

整体合格、守大于攻、游史留名、前景未知——“质量效应号”整体评估完毕


好莱坞式的科幻大片



《异形》前传《普罗米修斯》剧照，乍一看还以为是电影版薛帕德呢

“质量效应号”战舰整体评估完毕，我们可以骄傲地宣称，在角色扮演乃至整个游戏史上《质量效应》将永远占有一席之地。也许它身上有着这样那样的不足，但依然用精彩的银河英雄史诗三部曲向广大科幻玩家讲述了一个虽然略有俗套但不失跌宕起伏的故事，薛帕德将会和那些游戏界青史留名的角色一样，永远在游戏英雄的殿堂里有着自己的一尊塑像。他的故事也许已经终结了，但是《质量效应》的大幕也许才刚刚拉开。

告别了薛帕德三部曲的《质量效应》注定会有续作，这个系列未来的命运和整体走向会何去何从，且让我们拭目以待……



杀手5——赦免 Hitman：Absolution

■福建 杰梅因

《杀手》系列的上一作《血钱》自2006年发售之后，IO Interactive便致力于打造新的游戏品牌，包括同样是M级作品的《喋血双雄》和风格清新可爱的《迷你忍者》。不过IO最具人气的招牌始终是《杀手》，而玩家也强烈地希望再次看到“47”的英姿。5年之后，IO Interactive终于又把重心放到了《杀手》的开发上，受到广泛关注的正统续作《赦免》（以下简称HA）目前正处于紧张的调试阶段，预计将于年内与广大玩家见面。

“47”回归，执行极限任务

在《血钱》的故事中，组织ICA解体，“47”来到中国香港（普遍认为是这里），进入了一个新的组织，故事便告一段落了。而HA我们已经知道任务的地点位于繁华的芝加哥。HA中“47”被最信任的人出卖，受到警方的通缉，他意识到自己已经深陷一场巨大的阴谋之中。而且这一次他没有Diana的帮助，必须独自一人面对挑战。同时“47”的身手并不会因为隐退江湖多年而变差，HA中的光头仍将是世界上最顶尖的刺客，他能够攀爬和平衡在细小的地方，能够用各种武器，在敌人经过的时候悄无声息地将其杀死。当然敌人也会变得聪明许多，IO强调HA的AI更加复杂可信，看起来普通的NPC也有成为敌人的可能，敌人对玩家的举动也会更接近现实中人们的反应。


警察不好当啊

HA的支线流程应该是《杀手》系列最为充实的一作，各种支线任务将

制作： IO Interactive
发行： Square Enix
类型： 动作冒险
发售日期： 2012年
期待度： ★★★★☆

表现“47”的内心世界，玩家可以了解“47”鲜为人知的另一面。IO的技术人员说：“支线一直是故事的重要组成部分，而我们这些精心打造的小故事将会贯穿整个游戏，事实上耐玩度十分高。”

不同以往的全新系统

HA加入了“本能模式”，可以穿过墙壁用X射线或是红外线之类的工具看到敌人和巡逻队，浏览他们的行进路线。这无疑是一个相当冒险的设定，之前虽然也有作品采用了这种系统，例如《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的侦探模式，以及《细胞分裂》的类似系统。但是《杀手》的世界观一向贴近现实，这样的系统似乎违背了客观规律，并且或多或少将对战斗的平衡性造成影响。IO方面对此信心十足地表示“本能模式”是为了突出HA的潜行要素，“47”现在有足够的直觉去探测墙后的敌人，让玩家能够节省出大量的时间，节奏也更加明快。“本能模式”替代了前作中的地图界面，因此玩家需要有更加灵敏的洞察力，遇敌的过程也会刺激许多，IO强调“本能模式”的设定基于真实世界中特种部队的技术，先进的工具遵循了现实的科技原理。

HA中的枪械系统也将更加平衡，IO称前作中对枪械的盲目崇拜不会再发生了。前作虽然枪支众多，但在实战中往往可以通过枪支升级而只用一把枪，导致其余的枪械根本没有登场的机会。在HA的流程中会存在灵活使用特定枪支才能通过的关卡。

同样值得关注的还有伪装系统，“47”能够通过服装扮相上的变化来蔽敌耳目，躲过敌人的搜查。在IO公布的视频中，“47”被警察列入追捕名单，同时完全被缴械，他藏入被废弃的芝加哥图书馆，警察随后到来排查整座大楼。“47”在暗中击倒了一个警察，并换上他的制服，以此逃脱警察的追捕。过程悄无声息，以智慧代替蛮力，令人惊叹。毫无疑问，IO这次在潜行上下了大工夫，意图让玩家能以更加安静的方式执行任务，深刻地了解角色和整个世界设定。不过枪战路线也依然精彩，喜欢强袭突入的玩家不用担心。



善于利用周围的环境是杀手的特质



枪械系统是HA一大看点



光头“47”又回来了

另外HA还加入了掩护系统，挟持人质的功能也回归3。老玩家听到这一消息无疑会感到兴奋，被敌人包围时不再只能束手就擒了，用枪指着人质的脑袋，在众目之下全身而退吧。

优异的声光特效

《杀手》前四作的引擎均采用“冰川”（Glacier）引擎，而为了画面表现更加富有冲击力，IO花费大量精力打造了新一代“冰川2”引擎。IO的技术人员说：“先前我们意识到如果我们继续采用老旧的Glacier 1引擎可能将无法达到我们所想要的效果，所以我们决心制作Glacier 2。制作一个全新的引擎是一个巨大的挑战，不过同时也可以给我们带来许多好处。”从目前的Demo可以看到，HA的画面质感非常棒，人物的表情动作自然逼真，昏暗场景中光线的变化，近身肉搏带起的尘土，“47”横越冲破玻璃连着坠落的碎片均被表现得细致入微。亲身试玩的话应该会更加震撼。IO对画面氛围的把握很独到，阴冷的色调，写实的场景，搭上“47”那与生俱来的杀手气质，无需浓烈的血腥画面便散发出罪恶的气息。

音乐音效的进步同样明显，HA创

新地采用了动态音乐系统，如果你选择强袭，那么听到的会是亢奋的摇滚乐，如果你选择潜入作战，那么音乐就会支援你的策略。HA中的背景音乐是随着玩家周边环境及动作而动态调整的，当有人出现在玩家附近的时候，音乐会缓缓增大，玩家会听到自己的心跳声。如果玩家想要以窒息方式杀死敌人，音乐会减小，这时玩家松开手，音乐又会变大起来。整个系统建立在一套成熟的数学逻辑上。HA的配乐风格依旧延续过去多样化的特点，因为地点是芝加哥，流行电子曲风的比重会大一些。对于老玩家而言，HA音乐最大的遗憾就是Jesper Kyd的缺席——他去制作《刺客信条》的原声了。所幸代替者Peter Kyed素质也不低，曾经担任过《喋血双雄》配乐的他虽然和Jesper Kyd无法相比，但质量至少有一定保证。


任何物品都是“47”的武器


衣柜是藏东西的好地方


暴力仍将是游戏的主题之一

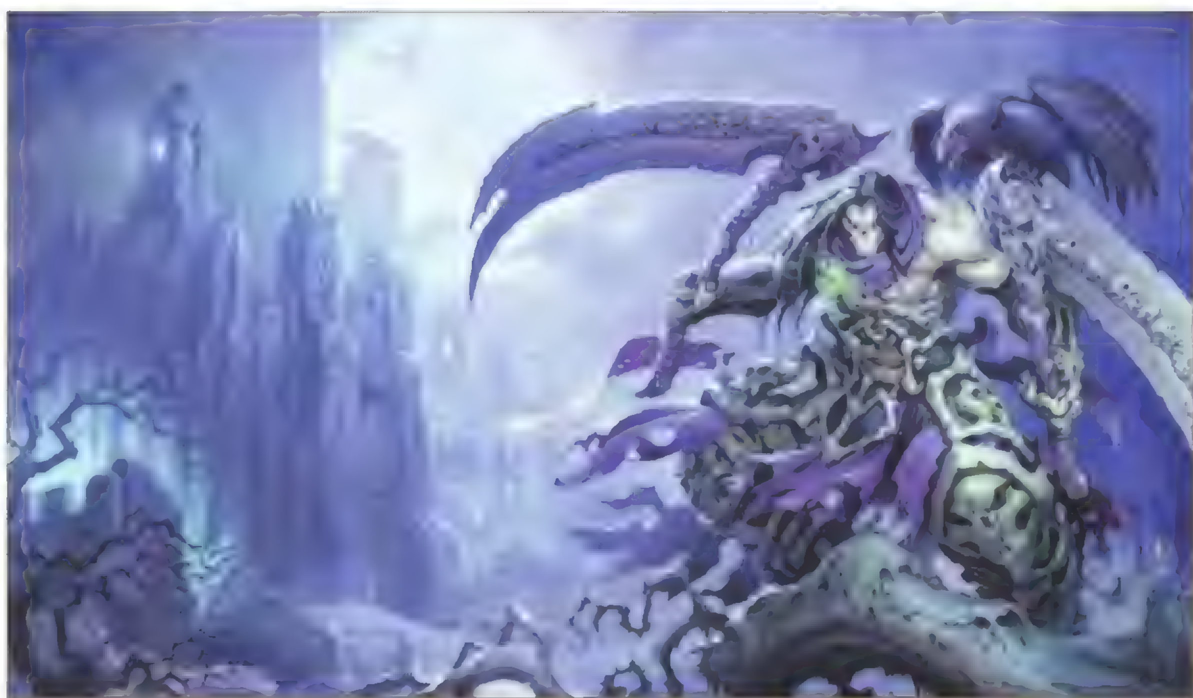

敌人的扮相颇有特点


国外玩家原创的漫画作品

天启骑士，再踏征程！

暗黑血统Ⅱ Darksiders Ⅱ

■上海 暴雪Boy_神焰


本作的主人公Death

2010年，从属于THQ门下、此前名不见经传的Vigil Games为我们带来了一款名为《暗黑血统》（Darksiders）的动作冒险游戏，其推出后即凭借着自身优异的游戏画面、出众的操作手感以及多变的任务玩法而迅速征服无数玩家，成为了有口皆碑的黑马级大作。光阴荏苒，时隔约两年后，经官方精心筹划的续作蓄势待发！

背景篇

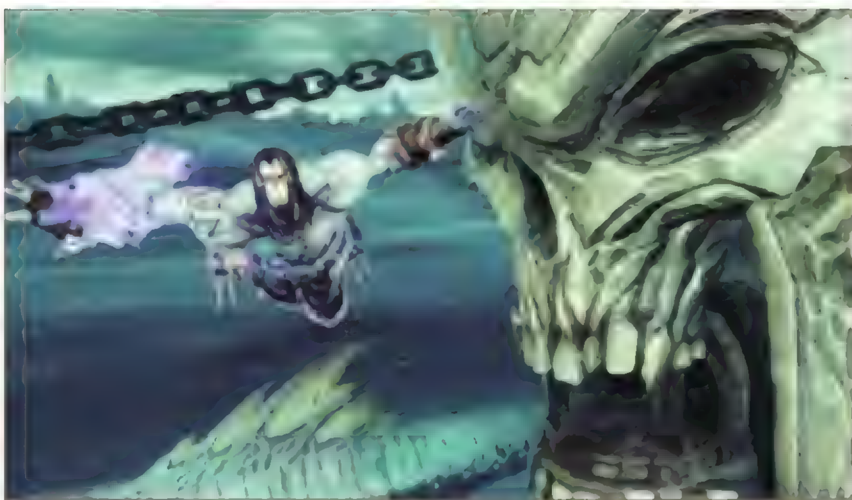
《暗黑血统Ⅱ》的剧情与前作的故事线基本上是并行发展的，玩家将扮演前作主角War的兄弟——Death，后者为了证明War的清白，将浴血征战于不同的势力派别，辗转出入形形色色的幻想时空，哪怕最终要以一己之力来复兴已在天使与恶魔的交火事件中惨遭灭族的人类也在所不惜。“当War鏖战劫后地球时，他的兄妹都在哪里呢？”这是玩完一代的玩家问得最多的问题，而我们的任务就是用《暗黑血统Ⅱ》来对此予以解答。”本作的创意总监Daniel Isaac表示，“如你所知，在一代的开始人类就被彻底歼灭了，因此，若Death想藉由恢复天地间的力量平衡来为他的兄弟赎罪的话，他就必须设法让人类回到尘世，这听起来就很有诱惑力。”顺便透露句，另外两名天启骑士成员——双枪猛男Strife和舞鞭女王Fury也会于本作中正式露个脸哟！什么，你想玩“全家福”？等《暗黑血统Ⅲ》吧，嘿嘿。

需要特别指出的是，迥异于War魁梧结实、威风凛凛的造型，Death乍看下就给人“耍酷”的感觉。“Death是构成War的对立面一般的存在，与深藏不露的War不同，Death并不吝惜表现自己的真正实力。”Vigil Games的总经理David Adams如此定义Death。此外，玩过一代的玩家想必对War都会产生如下的印象：冷峻、沉默寡言，喜爱用行动而非话语来表达自己的所感所想，相较下Death的人物特性要鲜活得多，本作中你将会时不时听到从他嘴里蹦出几句或幽默风趣或富于嘲弄的台词——是不是很值得期待？

“这些都属于是我们为了让新角色能更快地为玩家所接受及认可而采取的做法。”游戏的艺术总监Han

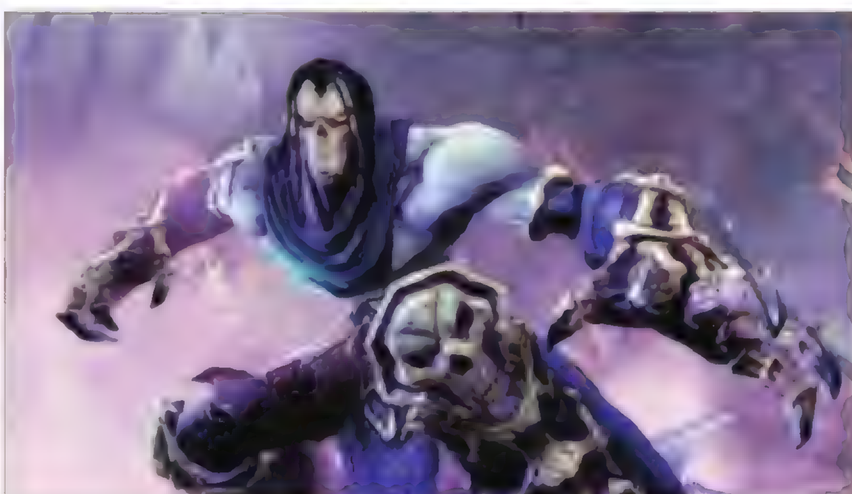
制作： Vigil
发行： THQ
类型： 动作冒险+动作角色扮演
发售日期： 2012年6月26日
期待度： ★★★★


本作中玩家将扮演Death，War的兄弟


飞檐走壁是Death最大的特色




酷酷的Death


Death，造型上带有鲜明的个人特色

天启骑士四人众

Randhawa解释道，“War宛若一个正义战士，他身披重甲，对待事物的观念非黑即白，热衷以暴制暴。Death又如何呢？如果我们让他也以相同姿态面世，那必然无法再次打动玩家，因为War已经将这套做派演绎得淋漓尽致了。所以，我们的想法很简单，那就是将Death塑造成一个战斗风格偏灵巧和技术流的人物。”

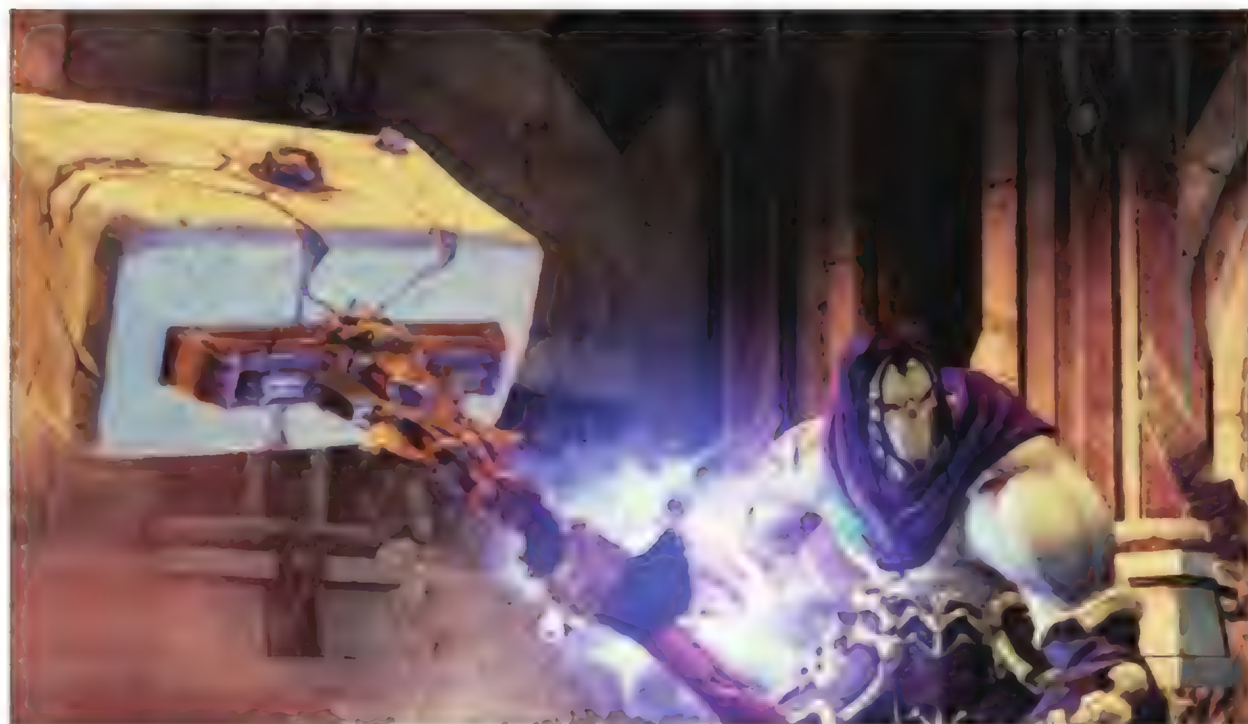
玩法篇

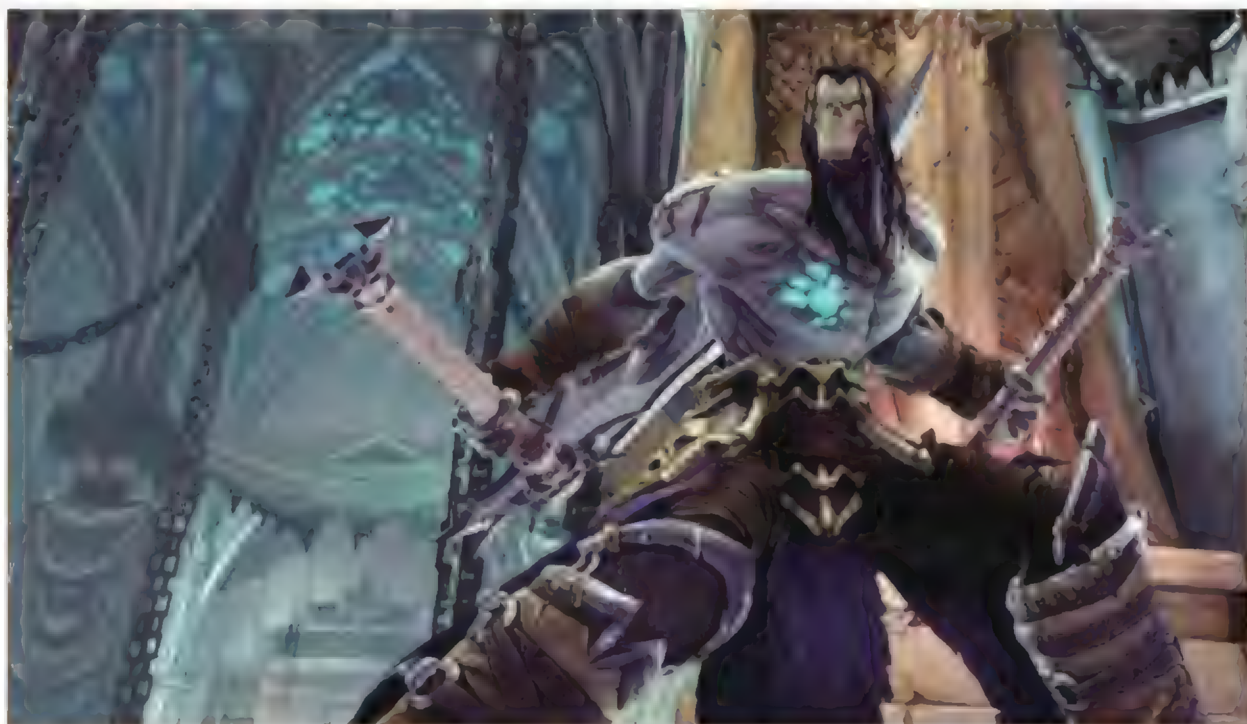
如前述，Death最大的特征就是他那贯穿始终的矫健身手，无论战斗或移动，其都视速度为自己最信任的伙伴。当然，这并非指Death只会腾挪闪避，实际上，Death的战力丝毫不逊于之前令神魔皆闻风胆寒的War，而在官方出版的周边前传漫画中还安排有这样的情节：Death轻易一击即将处于暴走状态中的War制服，并斩下后者的左小臂以示惩戒。怎么样？听到这儿你对他是否代表“强大”还抱有哪怕一丁点的疑虑么？

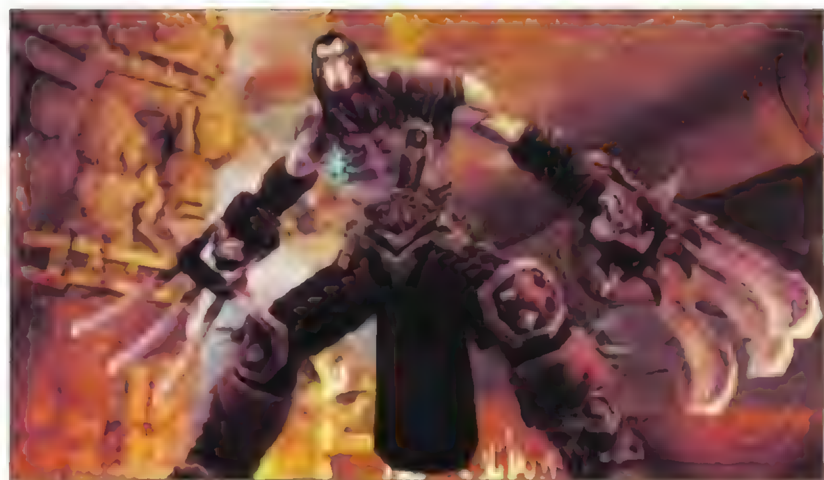
在《暗黑血统Ⅱ》中，Death的攻击手段主要有三类：主武器、副武器以及他自身所具备的诸多华丽霸道的魔法。主武器指的就是Death手中所执的那对长柄镰刀——屠戮尊主（The Harvester），它们对Death的重要性就好比混吞魔剑（The Chaoseater）之于War，并且Death除可将它们单手各持有一把作战，还能在连招的收尾阶段将二者合成一把双头剑杖，直接砍劈削击或做巨型回旋刀轮对准目标掷出。副武器有能一次击伤有效作用范围内的大批敌人，还附带击晕效果，可惜攻击频率略低的战锤；手枪适宜对付敌人远程以及空中单位，且支持酌情换转不同的弹药以符合各种任务需要；利爪拳套的攻击速度快，近战伤害输出优异，用来克制移动灵活和擅长肉搏攻击的敌人最是趁手。

至于魔法技能，有别于前作里玩家通过消耗杀敌获得的蓝魂来购买“怒气大招”（Wrath Abilities）方式，在《暗黑血统Ⅱ》里，玩家主要藉由杀敌和完成任务目标来获得经验点数，并借此解锁各种技能。已知Death的技能可划分为“恶兆信使”（Harbinger）和“死灵巫师”（Necromancer）两系，且均代表着一整套的角色成长路线，像“恶兆信使”负责强化Death的物理格斗能力，比如提升Death的力量，让他在操用重兵器杀敌时也得心应手；而“死灵巫师”则司职赋予Death以繁多实用的技能，好比“复仇军团”（Exhume）会召唤一队骷髅战士协助Death战斗，“群鸦杀手”（Murder）可变出大波乌鸦攻击敌人，并分散目标的注意力，令其无暇招架同时间里Death的猛攻。

同样值得重点提及的还包括Death所能佩戴的道具装备，要知道在《暗黑血统Ⅱ》里，敌人被杀死后均有几率掉落道具装备，它们都严格用颜色等级标识来区分彼此的价值（“暗黑破坏神”！？），玩家可拾取其中品质出众者穿到Death身上。“大致来讲，你可以卖掉那些质量低劣的装备，选择将那些稀有的强力道具留给自己，”游戏的主设计师Marvin Donald告诉我们，“由于你不会知道接下来你


Death的战锤


Death手中的两柄镰刀是其招牌


是不是很像金刚狼？


惊险刺激的战斗画面


吃我一斧！

能打到什么，这就促发你去探索更多的场景，始终保持情绪高涨地拼杀下去。”制作组还为Death设计了三种既定的盔甲套装：“处刑者”（Slayer）能显著提升Death的物理攻击力；“死灵巫师”（Necromancer）可大幅增益Death的魔法技能作用效果、“守望者”（Wanderer）强调放大Death的速度与灵敏优势。以上套装都对应有独特的外观与配件。

再就是Death那挡者披靡的变身模式，游戏中玩家通过杀敌而获取特殊能量，累积到一定程度后即可让Death进入挥舞巨大镰刀的“死神形态”（Reaper Form），由于Death喜爱炫耀自己的力量，故你还会在他予敌以最后致命一击或是砸门开箱子时瞬间调用该形态。

特色篇

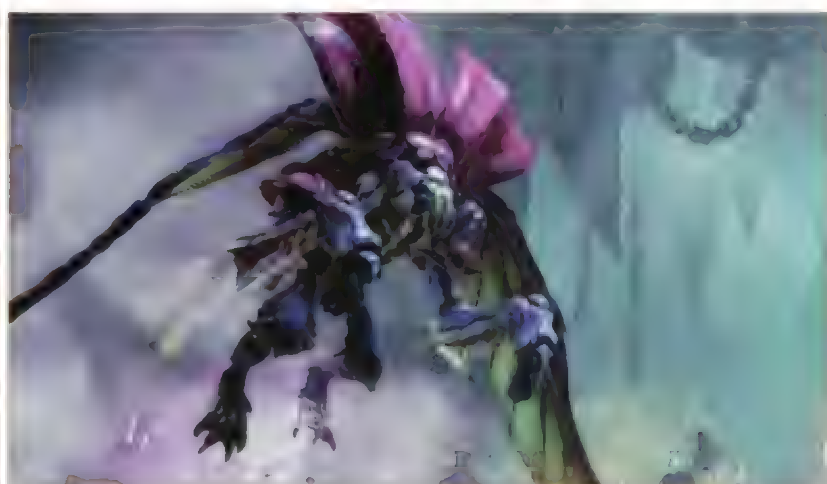
按照官方的说法，本作的游戏世界分为四大不同的区域，它们均各自拥有一个城镇中心，而那儿通常聚集着大量的中立NPC角色，就连诸多蕴含未知危险与宝藏的地牢也环绕城镇分布。实际游戏中玩家所扮演的Death可通过与NPC打交道来完成买卖道具装备和消耗品、跨地域传送等活动，除此以外，这些NPC还会发布一些支线任务，由玩家自己选择是否接受，并且部分支线任务只有在玩家于特定时机下重返故地时才会出现，这无疑极大地增进了游戏的娱乐深度与重玩价值。“传统定义上的RPG支线任务经常就是丢给玩家一个指示：‘去××给我干掉××’，然后玩家只需闯过几个房间就能轻易达成目标。”David Adams称，“但在《暗黑血统Ⅱ》中，支线任务往往意味着够格的Boss战，适当的探索与旅行要素，以及必不可少的谜题机关安排——几乎所有你在普通RPG游戏里的支线任务所缺乏的要素你都能玩到。这就将一切同热血刺激的地牢探险体验紧密地结合起来。”

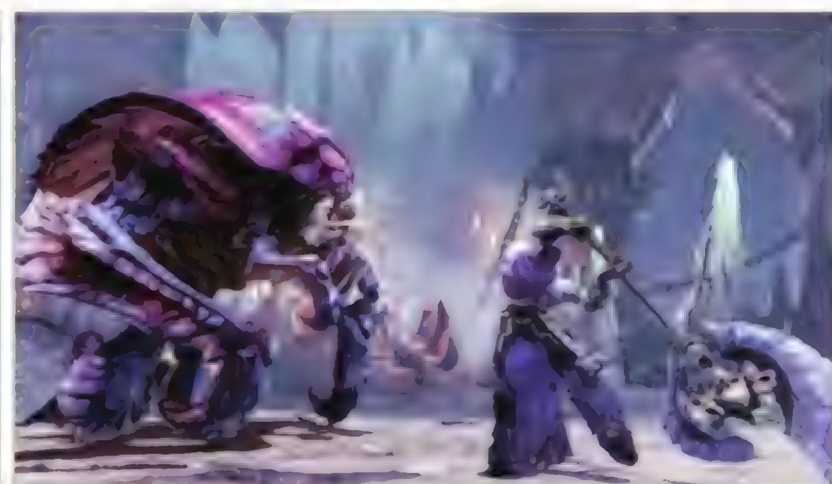
最后，《暗黑血统Ⅱ》与前作相比，其最鲜明的区别在于它为战斗系统额外增加了一个RPG式的设计，那就是在屏幕上实时显示敌我双方的攻守数值、当前HP值以及所处状态，当然玩家也可以选择将该功能关闭。


背景的锤子看起来可真够酷


大气的游戏布景，拉风啊


骑乘机器人？

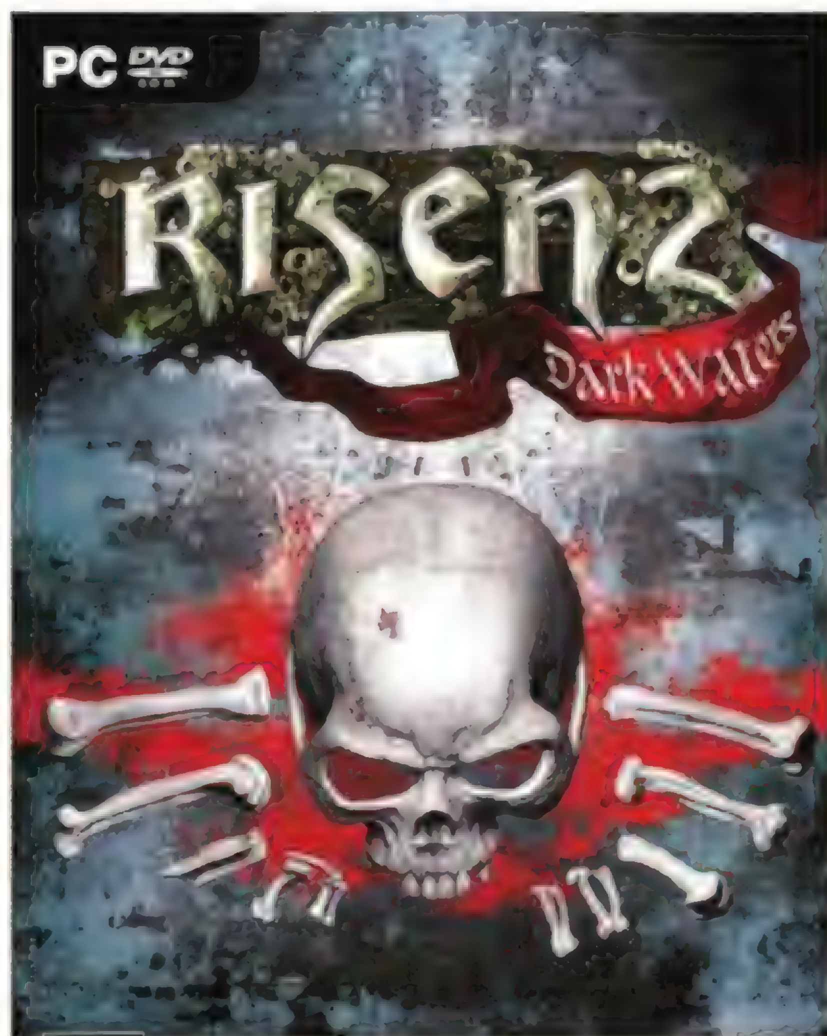

游戏的画风一如既往的犀利


遭遇一个外型孔武有力的强大敌人

对，我是海盗，但我也是救世主！

崛起2——黑暗水域
Risen 2: Dark Waters

■晶合实验室 Joker



《崛起2》发生在《崛起》结束几年后，泰坦摧毁了世界，将人类推到了灭亡的边缘。从深海中涌现的生物导致整个航海事业趋于停滞。而你将扮演的是一位来自《崛起》的无名英雄，需要做的，就是寻找平息混乱的方法。游戏剧情采用了一种非线性的结构，你可以根据自身游戏的进程选择你要怎么做来达到最终的目的，起初你将居住在一个名为Caldera的小岛上，而剧情的展开就将围绕这个小岛和周边的所有岛屿展开。

游戏仍保留了《崛起》中许多成功的因素并加以改良，例如岛上不设读取时间和无形墙面，前往其他岛屿只有短暂的读取时间，NPC之间会相互交流，每个NPC都有各自的日常安排和特定的作息时间，你可以偷听NPC间的谈话等细节尤其出彩。作为一个海盗设定的游戏，驾船出航必然是不可缺少的，游戏中你可以拥有自己的船只从而周游各岛，但是出航期间并不会如你想象般太平，海底栖宿着的各种类型的怪物会让你航行的过程充满“乐趣”。

技能系统仍旧沿用《崛起》的设定大致未变，游戏也依旧是那个枪与魔法的混搭世界，而白天与夜晚所出现的怪兽是有所不同的，《黑暗水域》中会出现许多新的极具特色的怪兽。游戏主机版发售延后，但PC版仍会于4月27日发布，敬请期待。P

制作： Piranha Bytes
发行： Piranha Bytes
类型： 角色扮演
发售日期： 2012年4月27日
期待度： ★★★☆

在这里感受法拉利完美的驾驶体验和悠久的历史吧

无限试驾——法拉利竞速传奇
Test Drive: Ferrari Racing Legends

■晶合实验室 Joker



由Slightly Mad工作室制作、Atari Bigben Interactive发行的竞速游戏《无限试驾——法拉利竞速传奇》（Test Drive: Ferrari Racing Legends）将于4月20日登陆PC。本作试图为玩家们带来法拉利系列赛车的终极驾驶体验。

本作将带你回顾整个法拉利的历史，跨越几乎所有赛车的类型，参加包括一级方程式、拉力、GT赛等各类比赛。游戏中你将能试驾超过50种不同的法拉利跑车，每一辆都有可以夸耀的完全现实的内部和外部模型，高度还原了最伟大的现代和经典法拉利车辆，在撞击过程中也有相应的真实破坏效应。

游戏中的战役模式让玩家在解锁法拉利历史上的著名赛道和车辆的同时，体验法利拉品牌的丰富历史。在战役模式中解锁的赛道，以后可以驾驶任何可选车辆使用。同时扩展出了在线竞技，融合了各种竞速风格多人游戏允许多达8位玩家同场较力。P

制作： Slightly Mad
发行： Atari Bigben Interactive
类型： 竞速
发售日期： 2012年4月20日
期待度： ★★★☆

新“仙剑”与新思路
——本刊记者独家专访姚壮宪

■晶合实验室 无芜



自2011年《仙剑奇侠传五》上市之后，北软一直在低调地进行“仙剑五外传”的开发，直到近期《仙剑奇侠传五——剑傲丹枫》突然在iOS平台腾空出世，名次速冲到第一，引起了玩家不小的关注。为此本刊记者特意走访了三环路边上的北京软星，对姚仙进行了独家专访，希望能够让读者更多地了解《剑傲丹枫》的幕后开发情况，以及“仙剑”品牌的未来走向，当然，也希望能挖到一些“仙剑五外传”的开发进度消息……

“‘仙剑五’iOS版的市场收益方面挣的是小钱，把《新仙剑奇侠传》直接复刻成iOS版的优先级很高”

大众软件：我们知道《剑傲丹枫》并不是由北软的“仙剑五”开发团队制作的，您能介绍一下这款作品的开发团队吗？

姚壮宪：现在大宇的移动游戏开发团队在台北本部，是去年组建的一个团队，里面的成员新员工老员工都有，比如说这次《剑傲丹枫》的制作人就是《明星志愿3》的制作人。

大众软件：现在看来，大宇本部应该是很重视移动平台游戏的开发了，开发团队有多大的规模呢？在市场收益方面，与之前的PC平台作品相比如何？

姚壮宪：对，同时有好几个这样的案子在做，而且已经出了好几款作品了。《飞天PUPU》是第一个，然后是《大富翁4》、“仙剑五”iOS版，其实还有2个作品，不过相对而言不那么知名。整个开发部门加起来大概10多个人，大宇的单机游戏算是比较传统拿手，在移动平台上做单机和休闲游戏是很有机会的，所以对这块还是很重视，才会专门成立一个部门来专门负责。至于市场收益方面嘛，坦白来讲是小钱，因为我们这几款移动平台的游戏主要还是针对华人市场，国外的市场还没有打开，跟PC版的销售数量相比还不是一个级别的。目前国内移动平台的市场才刚刚起步，而且现在我们主要在做iOS版，Android版还没有涉及。此外，付费的



在“仙剑五”iOS版发售以后，本刊记者对姚仙进行了独家专访

手机游戏跟免费的手机游戏下载数量又不是一个级别的，所以说在付费的单机iOS游戏里，我们能一上来当天就冲到很前面的名次，但是在整个移动平台游戏当中，还是只能占据一个角落而已。

大众软件：这次“仙剑五”iOS版至少还要再出2部才能完结吧？如果每部都卖18元人民币的话，那整体的价格可能就超过PC版“仙剑五”数字版了，这么定价您觉得比较合适吗？

姚壮宪：我们不会让玩家再下载另一个章节然后再收一次18元，而是争取能把这款游戏一直更新，后面加入的新关卡地图绝对不会再像这样收费。所以制作班子最终肯定会亏损，因为制作成本一直在叠上去，收入却没增加。如果《剑傲丹枫》的下载量可以持续下去，就能支撑项目组一直把这个项目做下去了。后面一定会有免费增加关卡的，我们内心是希望可以一直做到整部戏的结局，当然得看这个游戏能活多久了。

大众软件：当初在开发iOS版“仙剑”的时候，为什么会选择从“仙剑五”入手而不是知名度更高的一代？

姚壮宪：因为“仙剑五”刚开发完，游戏素材的掌握度比较高。如果做前面几代的话，素材应该还保存在硬盘里，但是可能之前开发的人不在了，素材整合起来就会比较麻烦。另外，一代二代是2D的，所以就暂时不排在第一计划里；三代四代是3D的，但是现在随着硬件的提升，对模型、贴图精度要求都提高了，如果做比较早期的3D系列，精度就不够了，还需要再花时间去加、去改。所以做“仙剑五”比较便捷吧，当然，“仙剑”的iOS版游戏不会只有这一套，之后把更早以前的作品，不管是复刻还是再创新制作都有考虑。

大众软件：我个人觉得，如果把《新仙剑奇侠传》直接复刻成iOS版应该会不错。

姚壮宪：这个我们内部有在讨论，排的优先级也是很高的。不过有两个点要克服，一是它的战斗方式肯定是要做一些修改，我倾向是小改而不是大改。“仙剑五”毕竟是比较新的游戏，所以把它的战斗模式进行一个不同的变化，可以迎合一部分新玩家。但是我们如果要复刻一代这种十年前的游戏，想玩的可能主要还是老玩家，那我们在操作模式上的更改可能就不能太大。第二个就是收费模式，如果像《剑傲丹枫》这样收费，下载量会比较少，如果在游戏里收费，作为一款纯单机游戏怎么去具体实施，这个我们还需要一些探索。

“我们未来的产品会有新玩法，也会有走还原经典的复刻版，我们希望不同的玩家能透过不同的产品去照顾到”

大众软件：“仙剑”系列一向以故事情节为重点，也是玩家最为之着迷的地方，但这次iOS版的剧情表现形式很多玩家并不是很满意，是不是玩家还不能接受“仙剑”用这么简单的方式来表达剧情？

姚壮宪：我们开发这个游戏的时候是这么想的：PC大型单机游戏，一向都是以表现剧情为主，玩游戏一大半的经历是像在看一部动漫，这是肯定的。但是当它换一个平台或者说它扩展出第二、第三种类型的时候，它肯定要不一样，不然就不叫扩展了。如果玩家抱着以为这是一个复刻版的心态来玩，在玩过之后却发现不是，那这就是一场误会了（笑）。可能“仙剑”这个名字就让玩家觉得一定得是传统RPG，不能是别的什么玩法，但其实延伸出更多玩法对这个系列的寿命来说是一件好事。



简化的系统让部分玩家感到不怎么满意

大众软件：是不是因为这次iOS版宣传时间太短了，没有太多时间去让玩家在下载前了解它的特点？

姚壮宪：别的宣传方式大宇也不是很擅长，我们能做的就是在认识的媒体上发发稿，微博发一发，官网一放，更多的就没有了（笑）。更有效和更详尽的宣传，我们下一次还会更努力的。其实我也要解释一下，iOS版下载的界面上有一段游戏介绍文字，上面有比较详细的介绍，但是玩家对“仙剑”很热情，一看到名字就买了，正因为这样的热情才有这样的下载销售成绩，也才有这样的误解。当然，也有另外一部分玩家说“仙剑”终于换另一种战斗模式了，觉得是好事情。各种声音都有，证明这个世界是多元化的，一套游戏就要满足玩家不同的期待和需求本身就是不可能的。所以不管这次高兴还是失望的玩家都请放心，我知道大家对“仙剑”走到手机上都有各自有的期待，我们在未来的产品会有新玩法，也会有走还原经典的复刻版，我们希望这不同的玩家我们能透过不同的产品去照顾到。

大众软件：其实《剑傲丹枫》主要在台湾地区制作，跟姚仙您北京的团队关系并不大，但是现在只要是“仙剑”系列任何一款产品的宣传，似乎都是由姚仙您来负责抛头露面。我记得您前阵子在公开招聘一位主管“仙剑”系列宣传工作的品牌经理，后来结果如何？

姚壮宪：我们没有专门负责宣传的，行销主管这些配置我们都没有，所以我就只能什么都自己来了（笑）。不过这次的iOS版“仙剑”，我也不完全是挂名，这个游戏我是负责品牌监制，因为要用到“仙剑”的素材跟名称，所以从立项、产品规划到Alpha版和Beta版，这几个阶段都要经过我看过，如果哪些还需要改善的，

我会提出来，然后他们再改善。

现在主要宣传的工具就是微博了，公司的官方微博将来我也会负责，逐步把这个工作给正规化。至于专职的品牌经理，我一直还没有找到完全合适的人选，在公司内部也在找，包括我这次回台北也在看有没有合适的。（记者插话：不考虑在热爱“仙剑”的玩家中去招聘吗？）其实有不少“仙迷”报名，但是几乎都还是学生，都说“等到我毕业”什么的，我说我需要全职……不过在网上帮忙转帖他们真是很热心！（笑）

“平常我的工作是以北软的开发项目为主，但只要是跟‘仙剑’和‘大富翁’有关的案子，我或多或少都要去看，至少要从经验上和顾问上这个层面去看”

大众软件：现在“仙剑”推出了卡牌，又有了iOS版，《仙剑客栈》的网络社交版也在开发当中，即将推出的还有“仙剑五外传”和未来的“仙剑六”，游戏类型上已经非常丰富了。姚仙您能介绍一下“仙剑”品牌未来的发展战略和规划吗？

姚壮宪：发展战略其实思路很简单，原则也很简单。我们观察到很多“仙剑”的玩家想要这个东西，喜欢这个东西，觉得这个东西和“仙剑”这个素材结合在一起感觉很棒，那我们去就做了。也就是说，“仙迷”想要的，我们就尝试让它实现。比如在跟不同玩家的沟通当中，会发现有些玩家说不仅仅只想玩单机游戏，虽然说每代单机的“仙剑”出来他都会去玩、去看，但是其他时间呢，还需要很多别的东西。他们会喜欢“仙剑”的音乐、人物，那么从它的音乐、人物上可以再延伸怎样的一种形式，我们就会开始考虑，反正跟着玩家的需要走。

大众软件：现在制作这么多产品，又涉及到不同的开发团队来制作，而且也不一定每款您都有时间来负责监督，怎样去保证每件产品的质量不会影响到玩家对“仙剑”品牌的热爱和信赖？尤其是那些外包出去制作的产品？

姚壮宪：我这里的过滤把关得就更牢一点、更勤快一点。比如说骏梦跟我们合作的“新仙剑”的网页网游，那是一个大产品，前年就开始开发了，去年初签的约，但是去年它有些方向做了一些改动，所以又延误了几个月。相比起来，这个比大宇内部不同项目的监督更难一些，毕竟隔了一个公司。大宇内部的项目只要事先讲好，立项都会经过我这里，有的比较小的事我就自己看了，有些是需要去征询单机的企划和美术，有些是要去征询手机游戏那边的同事，看看哪边还可以提供意见和帮助。我从中去做一个宏观的交互的资源监控。其实这个是我们痛定思痛，因为过去曾经出过几个例子，像是做《仙剑Online》的时候，我就只负责软星的开发，所以关于上海软星、北京软星做的“仙剑”“大富翁”相关的作品，我都或多或少有一定程度的参与和协助，只是多跟少的问题。但是当时不在软星开发的，不管是“仙剑”还是“大富翁”，压根我就没有任何过目，那就比较容易做出一些在风格上和故事的走向上不太一致的东西出来。而现在这2年，平常我的工作是以北软的开发项目为主，但只要是跟“仙剑”和“大富翁”有关的案子，我或多或少都要去看，至少要从经验上和顾问上这个层面去看。所以现在有不少同时在做的产品，首先要求开发团队是独立团队，不会说一会做这个一会做那个，精力分散，每个团队必须得是一个制作力足够的完整团队，会有专门的制作人，在产品的策略和大方向的掌控上跟我这里做互动，就至少八九不离十了。当然在细节的发挥和一些想要创新的尝试上，还是让每个项目自己处理，让他们有一定的空间，但是有些不过关的我还是会要求他们。

大众软件：就现在看来，品牌的开枝散叶是必须要做的，但是最重要的还是“仙剑”系列正传上面的制作质量。

姚壮宪：对，所以“仙剑”正传的制作团队就摆在我眼皮底下啊，这样我天天可以看得到（笑）。

“‘仙剑五外传’跳票的可能性比较小，可以操作的主角会更多”

大众软件：最后问一点您可能现在还不愿意回答的问题，“仙剑五外传”在紧张开发中，您能透露一下现在的进度吗？

姚壮宪：这款作品的整体框架是早就定好了的，现在是在紧张的开发制作中。

大众软件：上市时间的话，应该是在2013年春节或者暑假？

姚壮宪：在这之间吧，因为开发团队在制作“仙剑五”的时候已经磨合得很好了，所以现在做“仙剑五外传”在时间和品质上的掌握度要比上一套稳。到了今年10月左右，应该就能开发完成了，但还要留出审批的时间来。总的来说，如果确定了预计的上市时间，跳票的可能性应该比较小。

大众软件：“仙剑五外传”在整体的制作风格上相比五代会有大的变化吗？

姚壮宪：它跟五代的关联性挺大的，所以不大可能跟五代完全不同的思路，会有很多延续的东西。准确来说这是一个“仙剑五”的两部曲，但是在“仙剑五外传”中可以操作的主角会更多。现在还不能透露太多，后面我们会陆续放出一些资料的（笑）。

大众软件：谢谢您今天接受我们的采访！P



只要是“仙剑”和“大富翁”系列的产品提案，姚仙表示自己都会严格把关

《亚瑟王Ⅱ》是2009年魔幻策略游戏《亚瑟王》的正式续作，本作中亚瑟王因为圣杯爆炸身受重伤，整个不列颠也陷入腐魔肆虐的危局，亚瑟王之子威廉姆接手社稷收拾残局，经过多番冒险厮杀最终复原圣杯重振卡米洛特的辉煌。这款游戏继续沿袭前作框架，仍然是回合制策略加实时制战场的仿“全战”风格，地图版面终于扩大到不列颠全岛，文字任务系统在游戏中所占比重大幅提高，支持DX9、DX10、DX11三种不同模式的游戏图像也有显著进步，灵歌风格的英伦古典配乐更是让人心旷神怡。

亚瑟王Ⅱ

KING ARTHUR II
THE ROLE-PLAYING WARGAME

■贵州 yago




良品 总评	7.0
制作	Neocore Games
发行	Paradox Interactive
类型	战略
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	6.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	7.5
创意 Creativity	5.0
剧情 Story	7.5

点评：“全战”套路下的英雄无敌

《亚瑟王Ⅱ》相对一代的变化其实并不大，说它是一代的大型独立资料片更恰如其分。图像变精美仅仅是表面现象，但引擎流畅度并不理想，中档配置的电脑跑起来频现卡顿。最可怕的是那袖珍到令人发指的文本字体，文字任务在本作中重占上风后，对白描述的文字量也随之激增，即使是视力无任何问题的英文达人看到那大段大段字迹模糊的英文句子恐怕也会热泪盈眶，这哪里是让人玩游戏，分明是让游戏玩人。

本作对组建军团的限制也让一代老玩家大为恼火，从头到尾只能有3支独立军团，每支军团18个槽位，除去领头的3位骑士英雄，剩下只有15队兵的位置。3大军团满编后，中后期招收的骑士英雄或部队只能在后备兵营中睡大觉，全无前作中群雄竞相逐鹿的乐



萨克森人的大天使

趣。前作中英雄们的战场魔法杀伤力巨大，本作增加了全军团魔法护盾设定，原先一见面先几个火球术炸得对方人仰马翻的壮观场面不复存在，在耗尽对方护盾槽之前，魔法和战斗技根本不能起到任何有意义的杀伤。虽然还多了空中飞行部队，但感觉战场上的厮杀又隐约回到“全战”套路，这不是说“全战”的写实战争不好，《亚瑟王》在模仿“全战”基础上首创的战场魔法本来是个绝妙的主意，制作方不但不该限制和打压，相反应全力发掘拓展其游戏性才能彰显其自身优势。老跟着“全战”后面追肯定是追不上的，继续脚踩“全战”和“魔法门英雄无敌”两只船未必不能开创独具特色的品牌，例如本作中新增的装备熔铸设定就比“英雄无敌”更胜一筹，大量淘汰的宝物装备可以通过魔法熔炉融合变废为宝，这个小细节实在令人赞叹。

说到“全战”，与最新的《幕府将军2——全面战争》相比，《亚瑟王Ⅱ》在战略层面上的规划并不逊色，英雄和部队养成大同小异，内政、科研、外交一应俱全，虽然没有海战，却有贯穿整个游戏的宗教道德坐标，骑士英雄们还能穿金戴银，而“全战”里的将军最多配发个老婆就没啥福利了。在即时战斗模式下，《亚瑟王Ⅱ》的战场氛围和排兵布阵都做得不错，但图像细节度和兵种模型明显不如“全战”。不过仅凭英雄能在战场上施放魔法和战斗技这招就足以弥补画面的差距，游戏毕竟是拿来玩的，而不是用来看的，很多玩家从“全战”阵营叛逃到《亚瑟王》就是看中了战场上能以一当千的骑士英雄。

本作战役剧情包含了各种主线支线任务，完美描述了威廉姆王子征服不列颠斩妖除魔的全程经过，相比之下“全战”仅有个长期宏观战略目标，故事脉络单薄得若有若无。考虑到一代资料片中已有供玩家自由发挥的沙盒模式，《亚瑟王Ⅱ》将来的资料片也必然不会少了这种东西。



德鲁伊中的龙族部队

大概是因为制作小组的技术实力差距，《亚瑟王Ⅱ》的程序质量仍然略逊全战一筹，引擎优化度的问题就不说了，各种致命Bug经常导致某些任务无法顺利进行，此外大量软性错误也证明了开发组质检员的粗心疏忽，例如第三章莫甘娜从风之领主艾斯林处获得法杖，文字描述是法杖，但配图和语音却都表明是一柄利剑，这样的低级错误在“全战”系列中绝无可能出现。



传奇：亚瑟王的神话

亚瑟王，一段神话故事的主角，一位前无古人后无来者的天命圣君，欧洲中世纪推崇备至的模范国王。

亚瑟王据传是公元5世纪间的不列颠君王，他是不列颠国王乌瑟·潘德拉冈的庶出私生子，出生后即被大法师梅林抱到骑士赫克特家中寄养。乌瑟死后不列颠风云动荡群雄割据，长大成人的亚瑟在骑士比武大赛中拔出其他人无法拿起的石中剑，从而成为众望所归的领袖。亚瑟王招贤纳士组建圆桌骑士团一统江山，又击退了凶残暴虐的萨克森入侵者，位于卡米洛特的亚瑟王宫殿由此成为整个不列颠的



奥地利茵斯布鲁克的亚瑟王雕像（1520年）



传统的亚瑟王形象

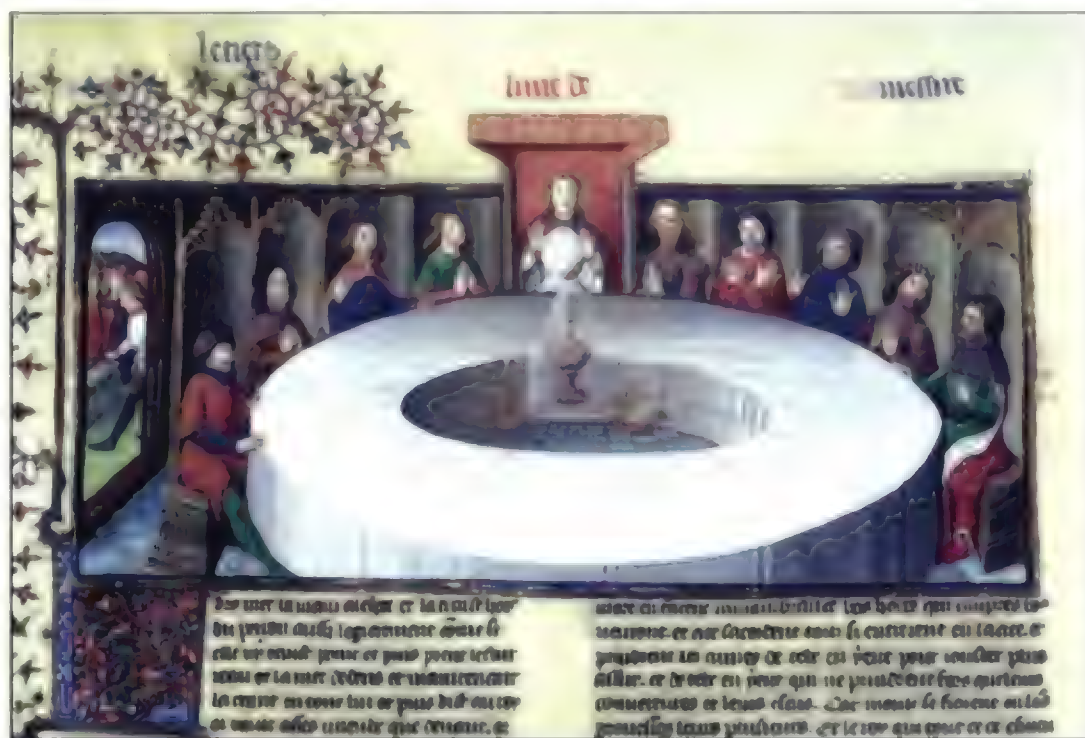
政治中心。当和平到来之后，圆桌骑士们寻找圣杯的种种冒险经历取代沙场厮杀成为亚瑟王传奇的主旋律，这些不可思议的冒险中塞满了各种爱恨情仇口味的狗血桥段。亚瑟王所持石中剑在一次决斗中折断，但他又从湖中仙女处获得了更为犀利的神剑Excalibur，但因忽略神剑之鞘不可遗失的嘱托而埋下衰亡的伏笔——首先是王后桂妮薇儿与圆桌骑士之首兰斯洛特有私情，亚瑟王大怒挥军征讨叛逃的兰斯洛特，不料他与姐姐莫高丝的私生子莫德雷德却趁势在国内造反篡位。亚瑟王回师平叛，与莫德雷德在卡姆兰决战中同归于尽，最后手下骑士按照亚瑟王的嘱托将神剑抛入湖中归还仙女，完成历史使命的亚瑟王这才闭上双眼离开人间。

亚瑟王传奇的主要内容源自公元12世纪英国教士蒙默思的杰弗里（Geoffrey of Monmouth）和法国诗人克里廷·德·特罗亚（Chretien de Troyes）的作品，姑且不论这些作品的历史真实性，就文学价值而言它们完全足以秒杀现今的各种拙劣宫廷肥皂剧。

符号：亚瑟王传奇中的人和物

亚瑟王传奇不是亚瑟王一个人的独角戏，不管这位圣君再怎么集天命、运气、智慧和勇武于一体，如果没有诸多配角以及各种传奇符号的衬托，这个故事绝对不可能成为西方历史文化中的一朵奇葩，正如只有宋江一个人的梁山泊不可能成为《水浒传》，只有孙悟空的《西游记》也不会有什么看头。亚瑟王是当之无愧的核心主角，不过他麾下那帮圆桌骑士们的表现一点不比这位主公逊色，个个有血有肉，人人性格鲜明。

圆桌骑士：亚瑟王从岳父处获赠一张可坐150人的圆桌，他让众骑士围坐圆桌商议大事，不分君臣尊卑尽管畅所欲言，最后按少数服从多数的原则落锤定音。这种军事民主集中体制在战乱年代有其独特优越性，它最大限度凝聚了众圆桌骑士的力量，使亚瑟王得以顺利击败各地作乱的领主。圆桌骑士团的数量在各种传说中从12人到150人不等，这个小集团所提倡的忠诚、平等、友爱、侠义、忌怒、尊重女士等行为准则最终融入后世广义上的骑士精神，成为西方传统社会道德的重要组成部分，可以说圆桌骑士团就是欧洲中世纪骑士精神的雏形。


15世纪法文手稿中的圆桌骑士插图

兰斯洛特：圆桌骑士首席武士兰斯洛特是亚瑟王传奇中的明星人物，此角色历经数百年塑造和打磨早已脍炙人口。兰斯洛特据称是以色列大卫王后裔，血统高贵不说，小伙子长得那叫一个俊，又谙熟诸般温柔手段，人称不列颠头号贵妇之友，提起武艺更是高得一塌糊涂，十几条汉子近不得身，甚至连恶龙都打不过他。再论人品德行，一帮兄弟们全都翘起大拇哥赞不绝口。只是悲惨的身世从一开始就预示了兰哥那摆满杯具的茶几人生。自幼孤儿的兰斯洛特被阿瓦隆的湖中仙女抚养到18岁，被亚瑟王招为小弟后因表现突出深受王后桂妮薇儿“关照”，时间长了两人难免有些扯不清说不明的瓜葛，有人认为兰斯洛特与桂妮薇儿纯属柏拉图式的情感，显然亚瑟王是不信这种说法的，手下双花红棍涉嫌勾引大嫂败坏江湖义气，大当家的肯定发飙暴走，结果这么一折腾导致不列颠安定团结的大好局面惨遭破坏，奸臣莫德雷德趁乱造反，圆桌骑士们在内战中死了个干净，伟大光荣正确的亚瑟王也挂了，卡米洛特的辉煌戛然而止。悔恨悲痛的王后桂妮薇儿出家终老于修道院，她的铁杆守护者兰斯洛特也找了座修道院以苦修和祈祷度过余生，听听，这简直就是一出扣人心弦的爱情悲剧。

大法师梅林：梅林是亚瑟王一生起落轨迹

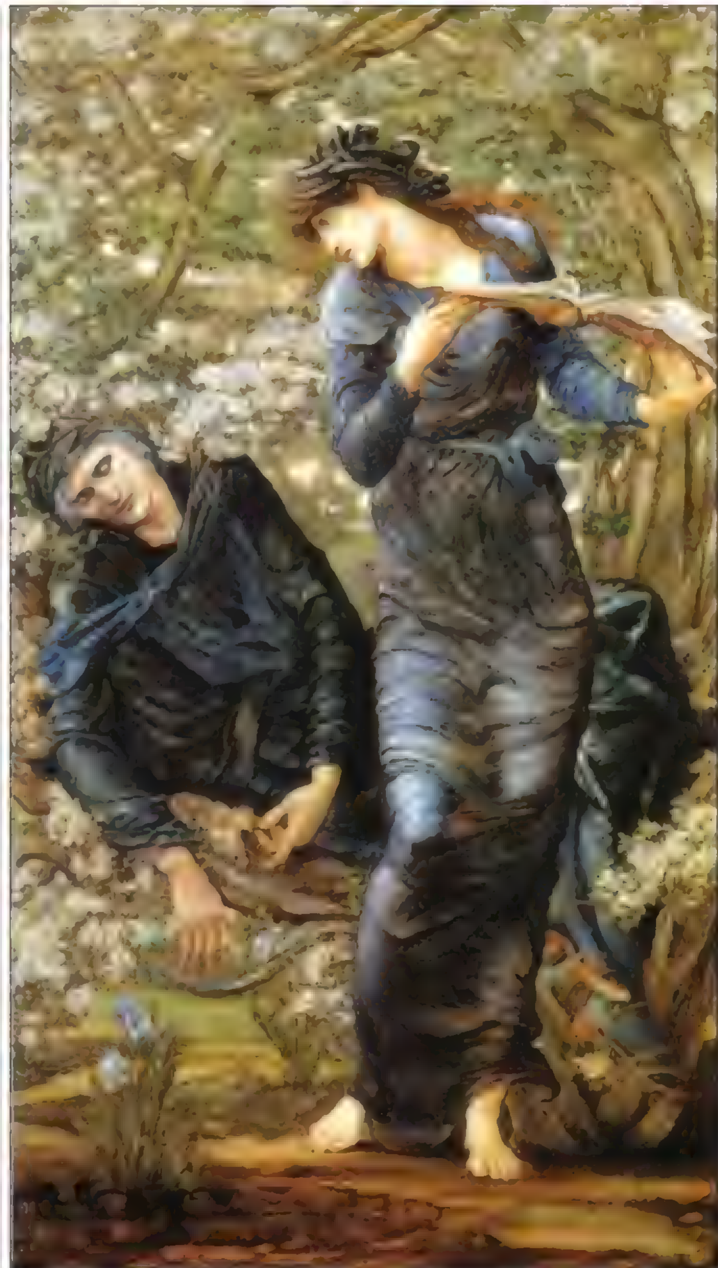

德雷珀的油画《兰斯洛特与桂妮薇儿》



15世纪末的梅林形象

的见证人，在古版亚瑟王故事中，梅林是梦魇与凡间女子结合所生，因此拥有超越凡人的魔法天赋。只是这货自称精通魔法，道行高强，身兼护国大法师和皇家顾问职位，干的却尽是些神棍巫汉的勾当，就没见他做过什么利国利民的实事——抱走亚瑟王转手把孩子又倒给老实巴交的赫克特骑士抚养；亚瑟王要和桂妮薇儿结婚，他私下嘀咕："此女红颜祸水，大王娶她必有大患"；劝人勿近女色，他自己到了阿瓦隆却被湖中仙女迷得魂不附体，也有说是被劫持，反正亚瑟王那边出乱子时他是一点忙没帮上。表面上看梅林是一位神通广大的半仙配角，实际上他更像是宿命女神在凡间的代理人，亚瑟王传奇故事的强大影响力最终使梅林成为标准西方法师形象：古怪且法术高强、睿智但并不完美的白须老头。从《魔戒》的甘道夫和《哈利·波特》的邓布利多身上，我们都能看到不少梅林的影子。


梅林与亚瑟王凯旋归来


梅林被湖中仙女施法困住

凯骑士： 他是亚瑟王养父赫克特骑士的亲生儿子，为人不坏，但行事粗鲁说话尖刻，作为头号心腹亲信出任亚瑟王的大内总管。体验过《亚瑟王》一代的玩家应该对他不陌生，只可惜在这种类型的游戏里根本无法体现出其个性特色。

高文骑士： 他是亚瑟王的侄儿，圆桌骑士团的核心人物之一，因弟弟被误杀而与兰斯洛特不共戴天，高文在中午之前拥有三倍力量，中午一过则逐次递减，后来这位太阳能骑士因此死于莫德雷德的暗杀，高文与绿骑士赌脑袋的故事颇具可读性。


高文与绿骑士的故事

加拉哈德骑士： 他是兰斯洛特之子，人称圣洁完美骑士，他与帕西法尔、鲍斯合称圣杯三骑士。这三人结伴冒险寻找圣杯，最后加拉哈德成功捧回圣杯。


桑迪斯所绘的《莫甘娜》（1864年）

莫德雷德： 他是公认的奸邪叛徒，但这位坏蛋却是亚瑟王自己与姐姐乱伦种出的恶果，后来杀兄弑父叛国篡位等壮举全都干了，扭曲的人生尽管剽悍，但注定没有未来，莫德雷德所做的一切正应了因果循环的天道。

贵妇和美女： 有英雄当然不能少了美女，但由于时代局限性，亚瑟王身边的女性角色们不管如何受骑士尊重，地位都不怎么高。排头把交椅的王后桂妮薇儿其实不过是一超级大花瓶，她扮演了亚瑟王与兰斯洛特交恶的祸端，以及卡米洛特帝国衰亡的首席罪人。莫高丝——亚瑟王的亲姐姐，因出身高贵也理直气壮跻身于绝世美女行列，又因和亚瑟王乱伦生下莫德雷德被历代故事编纂者们逐渐推向巫婆阵营。莫甘娜——亚瑟王同母异父的另一位姐姐，貌美如花不需要解释，是大法师梅林门下得意弟子，经常和亚瑟王这位弟弟作对，不知怎么搞的在本作中变成了半人半精灵血统。从不同年代各种版本的亚瑟王传奇来判断，莫甘娜和莫高丝很可能是同一个人，后因故事情节需要而一分为二。湖中仙女是隐居在阿瓦隆湖底城堡的世外仙人，她赠送亚瑟王神剑又抚养兰

斯洛特，显然是操纵不列颠政局的最大幕后力量，但除梅林之外似乎没人见过这位大仙的真容，在某些亚瑟王故事里湖中仙和莫甘娜是同一个人，也有说湖中仙就是女巫妮缪。亚瑟王传奇中还有更多公主贵妇，她们没有一个不是美女，但要么是蛇蝎心肠的善变恶妇，要么就是衬托骑士英雄气概的无脑NPC。

圣杯：圣杯因盛放过耶稣之血而成为基督教义中至高无上的圣器，寻找圣杯由此成为各朝各代基督信徒的终极壮举，例如好莱坞创造的印第安纳·琼斯博士。话说某日亚瑟王的骑士们围坐圆桌聚会，突然显灵的圣杯从众人眼前一闪而过，圆桌骑士们纷纷出发前去寻找圣杯，经过无数灭怪兽打群架的历险，最终只有加拉哈德骑士找到圣杯并荣获通灵圣恩。圣杯故事是12世纪后强行塞进亚瑟王传奇中的增补情节，它隐喻的含义有二：圣杯召唤将开疆辟壤的圆桌骑士们变为忠贞的基督信徒，圣杯眷顾兰斯洛特父子而不是亚瑟王。

圣杯三骑士（1864年）

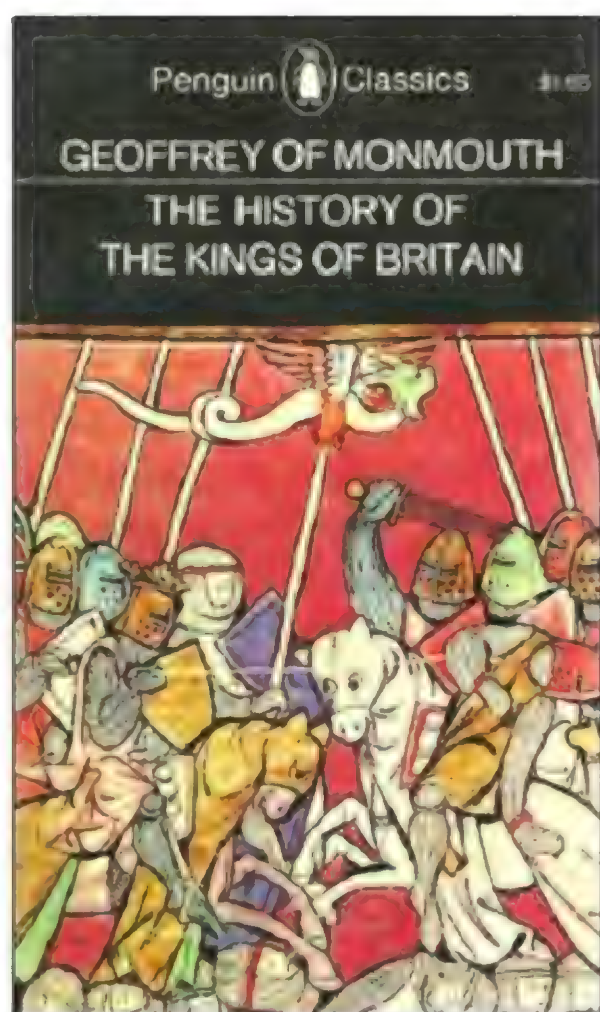
神剑：亚瑟王成名之初用的是石中剑，后因违反骑士精神与某国王含怒私斗而导致此剑折断。在梅林指引下亚瑟王乘舟进入阿瓦隆湖，湖中仙女从水下伸出一只胳膊递给他神剑Excalibur（古塞尔特语中“断钢”之意）。此剑镶嵌黄金宝石，剑刃削铁如泥，而且剑鞘可令佩戴者永不流血，亚瑟王得剑后更加战无不胜，却不慎遗失剑鞘（也有说系莫德雷德蓄意偷走），后在卡姆兰战役中亚瑟王果然被莫德雷德刺成重伤。亚瑟王临终之际命令最后一位圆桌骑士贝狄威尔将Excalibur抛入湖中还给仙女，贝狄威尔深感惋惜两次说谎都没能骗过亚瑟王，最后第三次他终于咬牙将神剑投入湖中。Excalibur也被称为“王者之剑”，它的消失意味着亚瑟王时代的终结。



神剑Excalibur假想图


亚瑟王从湖中仙处获得神剑Excalibur（1880年）

KING ARTHUR 文化：亚瑟王文艺作品漫谈



杰弗里的《不列颠诸王史》

在欧美西方文化中，亚瑟王传奇的影响力仅次于《圣经》和莎士比亚，千百年来小说诗歌翻来覆去写了又写，电影电视也拍了又拍，以其为背景的文艺作品更是数不胜数。所有对亚瑟王感兴趣的读者朋友最好先看看杰弗里的《不列颠诸王史》和马洛礼的《亚瑟王之死》，这两本古书在国内都有中译本，读起来引人入胜全无枯闷感觉，娱乐心性的同时也极长学问。

经过各种正传、外传或戏说的补充，亚瑟王传奇宛如一个滚动扩大的雪球，由于后人的不断修改添加而变化，也因为这些变化更显丰富多彩，甚至某些胆大妄为的改编以超乎寻常的想像力令读者或观众瞠目结舌。在不同版本的亚瑟王故事里，英雄们的身份、人际关系甚至关键剧情都千变万化，例如莫德雷德有说是桂妮薇儿的弟弟，本作中圣杯三骑士之一的鲍斯骑士变成割据地方的叛乱领主。在英国BBC电视剧《梅林传奇》中，阿古温骑士居然从亚瑟王的侄儿升级为叔叔，这辈分乱得实在让人头晕。莫高丝、莫甘娜和湖中仙三位女性角色分分合合，弄到最后谁也搞不清她们到底算几个人。

好莱坞精心炮制的电影《亚瑟王》（2004年）将亚瑟王和桂妮薇儿变成草根出身的流浪儿和女强人，两位有志青年在反抗罗马帝国暴政的游击战中相互结识并深入了解，最后他们解放了不列颠并在建国的同时喜结连理。这部电影走的是纯战争片路线，三角恋等私生活情节一概没有，英勇威猛的亚瑟王既像罗宾汉又像阿喀琉斯，带着同样武艺高强的桂妮薇儿一路砍杀

过关，喜欢冷兵器战斗和宏大战争场面的朋友不妨看看。



2004年电影版《亚瑟王》中的桂妮薇儿不爱红妆爱武装

好莱坞上一代帅哥理查·基尔主演的电影《剑侠风流》（1995年，也有译为《第一骑士》）描绘了兰斯洛特与桂妮薇儿的恋情，老007肖恩·康纳利饰演的亚瑟王为这段千古流传的三角恋增色不少——圆桌骑士兰斯洛特在某次英雄救美的冒险中与桂妮薇儿一见倾心，私情曝光后两人受审被判火刑，此时恰逢敌对领主玛拉甘大举进攻卡米洛特，激战中亚瑟王被弩箭射中，兰斯洛特拾起神剑干掉玛拉甘打退了入侵者，亚瑟王临死前嘱托兰斯洛特照顾好桂妮薇儿。除了最后结局，这部片子大体沿用了法国诗人克里廷文集中的情节，其中两位超级巨星的光芒成功掩饰了俗套无聊的剧情。



1995年的《剑侠风流》再叙三角恋情

美国迷你电视剧《阿瓦隆的迷雾》（2001年）以湖中仙薇薇安、王后桂妮薇儿、女巫摩根三位女性的视角委婉描述了后亚瑟王时代不列颠土地上新旧宗教的冲突剧变，本片浓郁的人文情怀极可能导致那些只对冒险和战斗有兴趣的朋友在观看过程中陷入梦乡。与之相比，英国BBC电视台的魔幻连续剧《梅林传奇》可谓耀眼异常，这部始于2008年的连续剧以梅林的视角见证亚瑟王和圆桌骑士的种种传奇冒险，科林·摩根饰演的少年梅林比哈利·波特多了几分成熟，少了一些童稚，该剧迄今已拍到第四季，预计今年底将推出第五季。但是对桂妮薇儿存有幻想的朋友千万不要观看此剧，否则你会被剧中那位非裔黑人女星扮演的桂妮薇儿王后雷得欲死欲仙，国内剧迷们悲愤之余以绰号“滚娘娘”相赠，既取自桂妮薇儿首字母的发音，也充分表达了对她去向的期盼。2011年，美国Starz有线网播出的新剧集《圣城风云》终于让人看到了一个可以接受的王后，这部古装剧讲述亚瑟王在梅林扶持下努力统一河山并与觊觎王位的姐姐摩根周旋斗智的故事。


始于2008年的英国BBC魔幻电视剧《梅林传奇》今年将推出第五季

与亚瑟王有关的文艺作品当然少不了恶搞。银幕上登峰造极者当属英国导演特里·吉列姆执导的电影《巨蟒与圣杯》（1975年），在这部搞笑剧中，亚瑟王纠集一帮圆桌骑士四处寻找圣杯，影片从道具到对白洋溢着对圆桌骑士的无厘头恶搞，包括亚瑟王在内的每位英雄无不一副蠢相。本片是互联网影视数据库（IMDB）前50名经典影片中唯一的无厘头恶搞片，但其独特的英式风格幽默却未必人人都能接受。



在1975年的恶搞电影《巨蟒与圣杯》中，骑士就是一堆笑料

文学界戏说亚瑟王的巅峰之作出自美国文学大师马克·吐温之手，这部名为《在亚瑟王朝廷里的康涅狄克州美国人》（国内也有译为《重返亚瑟王朝》）的幻想小说堪称当下盛行的穿越文学鼻祖，文中讲述19世纪某美国工匠穿越时空来


《在亚瑟王朝廷里的康涅狄克州美国人》1889年首版封面

到亚瑟王时代，主人公运用现代科技知识斗败法师梅林上位，然后辅佐亚瑟王建立不列颠共和国。亚瑟王死后教皇勾结各路牛鬼蛇神妄图复辟，主角带领52名弟子以地雷、高压电网和机关枪击退来犯的3万重骑兵，最后眼看革命胜利在即，却不料法师梅林乔装的厨娘施魔法让主人公一觉睡过千余年重新回到19世纪。马克·吐温的这部小说成文于1889年，其构思框架与今日起点流行网文如出一辙，不过时间却领先了百余年，看来真正的大师果然就是牛，想不服都不行。



在经典街机游戏《圆桌骑士》中玩家可选择扮演兰斯洛特、亚瑟王、帕西法尔

亚瑟王传奇首次在游戏世界中亮相可以追溯到1983年，Xonox公司在Atari 2600主机上推出了一款名为《兰斯洛特骑士》的动作游戏，玩家扮演兰斯洛特骑着飞马迎战火龙拯救城堡中被困的美女，听起来挺浪漫，不过千万别对30年前的游戏画面抱太大希望，几个像素点组成的兰斯洛特手持长枪先后挑战城堡外小怪和城堡内的恶龙，被恶龙击中会落入岩浆中丢命，通关后难度提升又从头再来。对大多数国内游戏玩家而言，最经典的亚瑟王作品应该是1991年Capcom在CPS1街机上推出的动作游戏《圆桌骑士》，玩家可选择扮演亚瑟王、兰斯洛特、帕西法尔三位英雄之一杀敌通关，大凡当年混过街机厅的玩家应该都记得它。



Fate的成功证明地球人已经无法阻止日漫了

大部分90后首次接触亚瑟王应该是通过日漫Fate系列，该系列始于TYPE-MOON工作室于2004年初推出的一款文字冒险游戏《命运长夜》（Fate/stay night），因广受欢迎，于2006年改编为动画，后于2010年初推出剧场版，结果Fate系列一红再红，很快在日漫迷中人气暴涨。Fate系列作品以颠覆性手法全面改写了整个亚瑟王传奇——话说圣杯战争贯穿人类历史并持续到今日，7名魔术师及7名使徒为争夺圣杯展开无尽的较量，众圣斗士中亚瑟王英灵附体的美少女阿尔托莉雅一举超越原定男主角卫宫士郎成为动漫界新明星。萝莉版亚瑟王开创了改写传奇的全新思路，杰弗里和马洛礼等老前辈估计会被气得从坟里蹦起来，但身材娇小的阿尔托莉雅在动漫迷中深入人心却是不争的事实。既然凭空杜撰的兰斯洛特历经数百年雕琢后能成为家喻户晓的情圣，这位变性亚瑟王也未必不能成为将来大众所认可的正朔。看到这里，大家应该都明白了，这亚瑟王传奇就是一团随手可捏的橡皮泥，有志于文学影视创作的少年们千万别客气，没准您的大作百年之后也会成为传世经典。



Fate中的萝莉版亚瑟王并不雷人

史实：中世纪教廷的杜撰龙套

到目前为止，没有任何可信的考古证据证明不列颠历史上有亚瑟王这号人，不列颠正史中也从未出现过有关亚瑟王的描述。很多学者认为亚瑟王只是一个人格化的凯尔特神话，还有一些学者认为亚瑟王是萨克森人入侵时期几位奋起反抗的部落领袖的影子。那么，亚瑟王传奇到底有几分可信度？公元800年，威尔士某修士撰写的《不列颠的历史》首次记载“亚瑟”这个名字，描述亚瑟王带领威尔士人抵抗从泰晤士河中游入侵的萨克森人。比这更早200年的一首威尔士诗歌《高多汀》中也曾间接提到过亚瑟王。直到公元12世纪，英国教士蒙默思的杰弗里所著《不列颠诸王史》中突然出现了亚瑟王故事的雏形，包括拔出石中剑击败十二乱王，王后桂妮薇儿出轨，乱伦生下莫德雷德等等，但没有圆桌骑士团和兰斯洛特的身影。法国诗人克里廷·德·特罗亚综合凯尔特神话传说加上自己想像力连撰多部文集描述兰斯洛特和圆桌骑士寻找圣杯的故事，他的作品极大丰富了圆桌骑士团的血肉，只是亚瑟王的戏份明显减弱。最后从这两位手中揽过接力棒的是15世纪英国文学家马洛礼（Marlory），他所编撰的《亚瑟王之死》其实应该叫“亚瑟王百科全书”，这本书几乎涵盖了我们今天所知的全部亚瑟王传奇花絮，包括圆桌骑士团的六大信条守则，书中甚至讲到亚瑟王统一不列颠后还率军渡海远征罗马帝国，读起



马洛礼的《亚瑟王之死》国内有很多版本

来确实令人热血澎湃。

我们今日所见所知的亚瑟王骑士形象绝大部分源自欧洲中世纪版本，圆桌骑士们个个身穿全套闪亮板甲，武器精良旌旗鲜明，言谈举止风度翩翩。贵妇们浑身绫罗绸缎，住在坚固的城堡内享受着各种佳肴美食。公元5世纪的不列颠岛国竟能如此繁华吗？暂时不提亚瑟王，我们翻开历史书来仔细看看。从公元1世纪开始，罗马帝国对不列颠的征讨从未停止过，当时无敌天下的罗马军团多次血腥镇压全岛土著居民，强行将不列颠变为罗马帝国的行省之一。为巩固帝国在不列颠的统治，罗马皇帝哈德良下令在中部地区修筑横跨东西海岸的哈德良长城，为的是抵御北方苏格兰人的无穷骚扰。公元5世纪，西罗马帝国灭亡，不列颠岛这样的边缘行省随即被遗忘，此时欧洲大陆日耳曼蛮族的一个支系——萨克森人却渡过海峡开始新的入侵和屠杀，亚瑟王就是这时从不列颠南部崛起的。不可否认，这个时期的罗马军团在整个欧洲地区应该是装备最为精良，军事科技最为发达的武装力量，即便如此，普通罗马士卒依然以鱼鳞甲为标准装备，而远在蛮荒之地的亚瑟王和他的圆桌骑士团居然能穿戴近千年后伴随高温高炉技术才出现的全套板甲，这是不是算穿越露点了？再说个大家熟悉的来对比一下，电影《勇敢的心》里争取独立自由的苏格兰民族英雄威廉姆·华莱士各位都知道吧，他和乡亲们起义时的装备够寒碜了吧，可这哥们儿生活的时代大约是公元13世纪末，比亚瑟王晚了整整800年，那有什么理由可以让我们相信800年前崛起于凯尔特某部落的亚瑟王拥有足以横扫全球的板甲重骑兵？


圆桌骑士们注定不可能穿着这样的板甲


公元5世纪前后罗马军团士卒的标准甲胄


西罗马帝国灭亡时罗马教廷尚未坐大

公元392年，罗马皇帝狄奥多西一世将基督教定为国教，此时教会仅为帝国属下的一个宗教部门，直到西罗马帝国灭亡，罗马教会这才脱离帝国控制得以独立发展。西罗马帝国灭亡和亚瑟王崛起差不多是同一时期，传奇故事中咬定亚瑟王于539年死于卡姆兰战役，但实际上直到597年，意大利传教士奥古斯丁受罗马教皇委派带人前往英国传教，基督教这才在不列颠生根发芽，那时亚瑟王坟头上的荒草大概都快一人高了吧，至此圣杯传奇的真相不辩自明。

其实不用引经据典，大家光看圆桌骑士们酷似堂吉诃德的行事风格就知道他们是中世纪教廷威压欧洲时代的杜撰龙套，不但兰斯洛特等一帮虔信骑士纯属凭空杜撰，说亚瑟王拥护基督教更是荒唐，跟罗马帝国和萨克森蛮族有着血海深仇的一帮凯尔特老乡挣扎在生死线上，他们身着破衣烂裳手持粗劣武器时刻要为生存而拼搏，在这种境遇下他们会心甘情愿地接受侵略者的信仰么？

游戏：《亚瑟王》系列简介

亚瑟王（King Arthur：The Role-playing Game）

上市日期：2009年11月24日

系列开山之作，模仿“全战”的回合策略和实时战场两大模式，还有全战系列没有的RPG养成要素，玩家扮演亚瑟王率领众圆桌骑士斩妖除魔征战不列颠。本作独有的文字任务系统为玩家们带来了别具情趣的复古之乐，类似MUD游戏的对白选项可带来截然不同的任务结果。基督教与德鲁伊旧教之间的信仰选择，正义与残暴的道德路线变化都会导致亚瑟王获得不同英雄、兵种、技能以及外交关系。本作回合模式采用一季一回合制，唯有冬季才能升级和研究，骑士英雄们随意组建军团杀伐四方，但金币和粮食才是决定扩张速度的关键性因素。

亚瑟王——骑士与仆从（King Arthur：Knights and Vassals）

上市日期：2010年1月19日

原作发售后不久即推出的DLC包，增加了4个新兵种和2位新骑士，分别为不列颠弓手、不列颠重骑兵、萨克森骑士、威尔士枪兵，以及阿里米尔骑士和鲁坎骑士，这些新单位在剧情发展到一定阶段后会自动解锁出现。

亚瑟王——传奇圣宝（King Arthur：Legendary Artifacts）

上市日期：2010年1月19日

这是与《骑士与仆从》同时推出的另一个DLC包，增加了分别对应军阀、勇士和法师的3套套装，共计9件强力宝物，玩家需要在即时战场模式下手控指挥作战取胜才能获得这些宝物。

亚瑟王——萨克森人（King Arthur：The Saxons）

上市日期：2010年07月08日

这是原作走红后的首部正式资料片，本作中玩家扮演亚瑟王的仇敌萨克森人，以萨克森王雷德沃的身份铲除各路异教徒和黑暗势力。这个资料片有全新战役，5位新英雄外加30件新宝物，外交功能更强大，它所提供的全自由沙盒模式更吸引策略流玩家。

亚瑟王——德鲁伊（King Arthur：The Druids）

上市日期：2011年01月18日

第二部资料片，玩家从萨克森人那边一下跳到信仰旧教尊奉龙族的威尔士，以威尔士王瑞昂斯的身份带领勇士们消灭各种野兽和怪物，以及不共戴天的萨克森人。本作也有全新战役和沙盒模式，新增4位英雄和20件宝物，完全可以看作是《萨克森人》的宗教对立版。

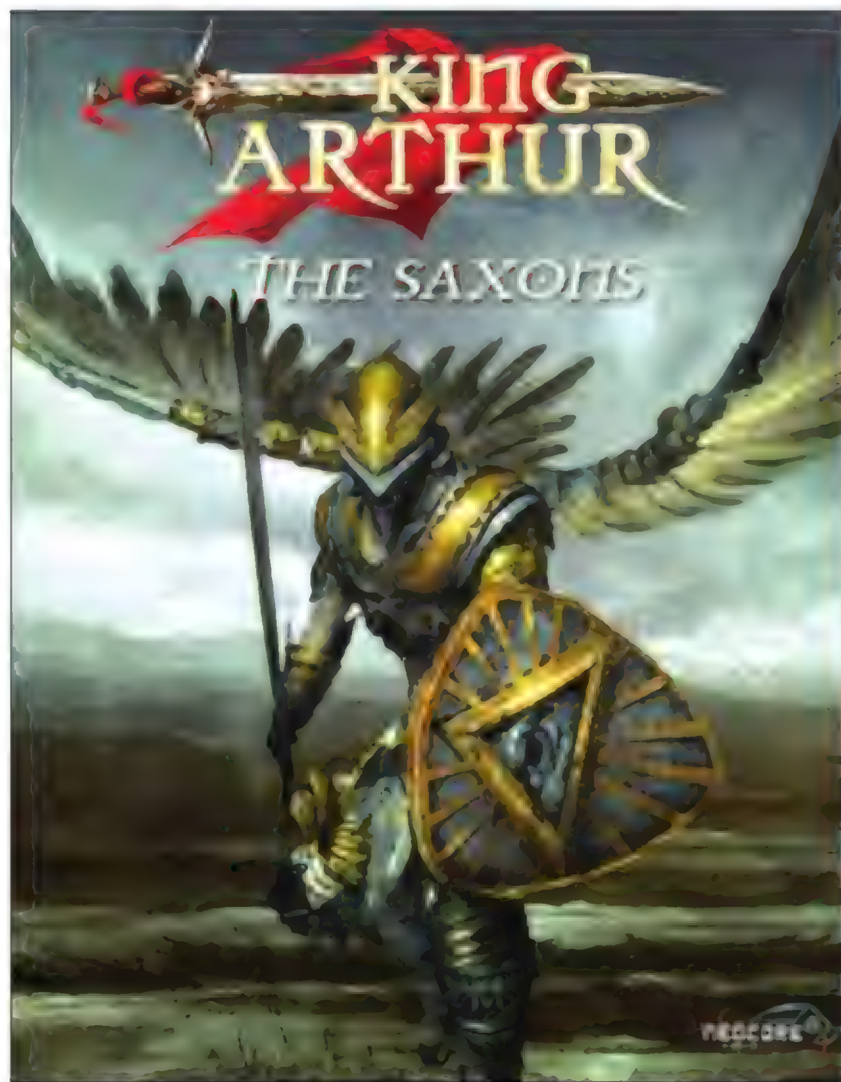
亚瑟王——堕落冠军（King Arthur：Fallen Champion）

上市日期：2011年9月16日

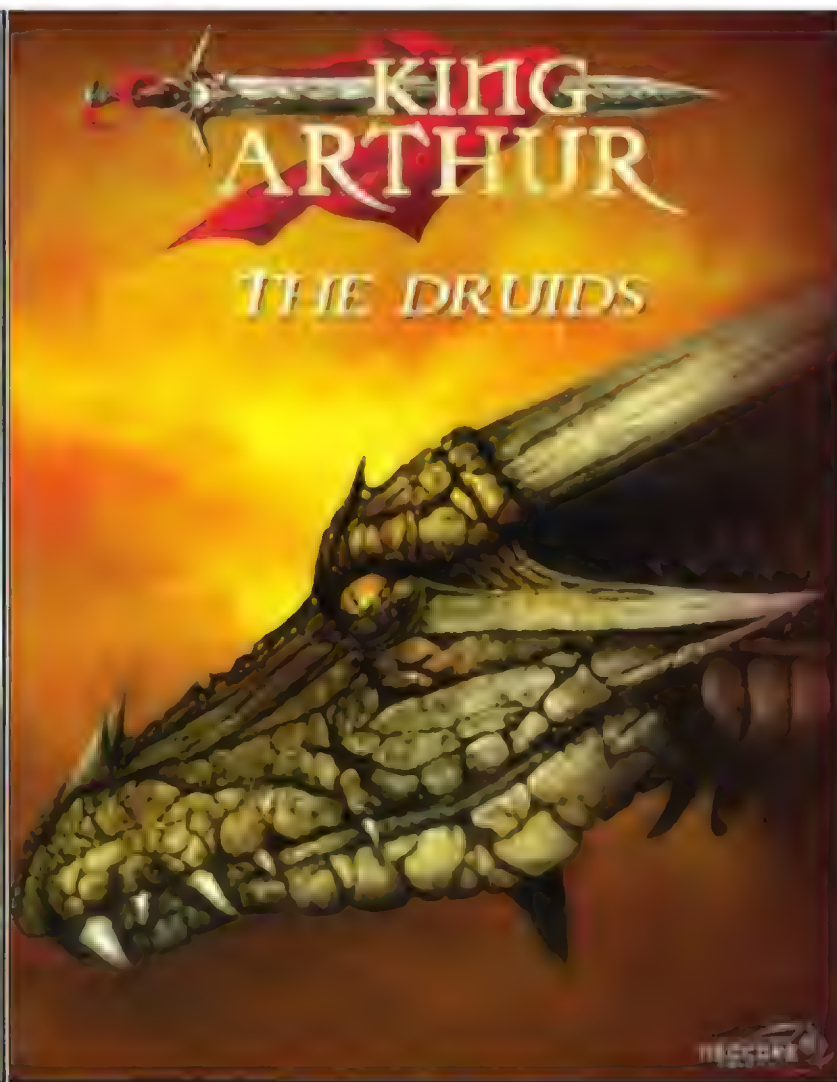
第三部独立资料片，侧重于RPG冒险要素，故事讲述骑士莱昂内尔、精灵女巫科里根和北地蛮族先知德雷斯特三人的冒险经历，三位主角的命运交织穿插在一起，最终携手与强敌展开浩荡决战并获得证明自身勇气的辉煌胜利。



亚瑟王一代



亚瑟王——萨克森人



亚瑟王——德鲁伊



亚瑟王——堕落冠军

系统解析：《亚瑟王Ⅱ》游戏要点解说

和前作一样，《亚瑟王Ⅱ》的游戏乐趣仍然分为四大部分：战略经营、实时战斗、角色养成和文字任务。

大地图战略界面与“全战”系列颇为相似，春夏秋冬四季循环回合制，冬季中必须休兵罢战，也只有这时才能升级英雄或单位，确定科研和建造项目。相对而言战略经营是表现最不出彩的环节，因为本作战役模式剧情相当紧凑，玩家一路跟着任务跑，尤其初期很少有自由发挥征战英伦的活动空间，无法分兵组建多支军团的限制也让玩家无暇顾及主线任务之外的游戏内容，游戏打到终章总共也只有3支独立军团而已。


宗教道德座标

主画面左上角为总回合数和当前季节，右侧为军团主帅头像列表，左侧竖列7个圆形按键分别为任务、阵营、外交、领地、科研、军事成就和百科辞典。任务之书中包括了五大章节的各种主线任务，完成后任务项下会有绿色小勾；阵营包括宗教和道德阵营，由基督与德鲁伊旧教、残暴与正义构成的十字体系内会有一个光点，那就是玩家当前的宗教道德座标，不同的宗教和道德倾向可解锁不同的特殊兵种和技能，玩家在游戏中的各种抉择都会改变自己的宗教和道德值，按照既定方向专心发展才能获得更强大的兵种和技能；外交界面下通过颜色可对全岛各地领主与己方的关系一目了然，另外还能与各方领主展开多种多样的外交活动，如停火、签署互不侵犯条约、结盟、宣战、贸易、联合训练、雇佣部队、收买英雄、打探情报、购买武备配方、强化圣杯碎片法力等等，如果不是故事剧情所占比重过大，如此强悍的外交功能应该能有更精彩表现；领地界面下左侧是当前郡县的村镇要塞，右侧才是己方控制的所有郡县列表，点击村镇要塞会显示建筑槽，点击空槽会在下方列出各种可选造的战略建筑，如提升领主所在军团5%战场经验的训练场等，但只有在冬季才能修造战略建筑；科研也是唯有冬季才开启的功能，玩家通过征伐夺得更多领地提高声望（Lore），声望越高可供研究升级的战略建筑才越多；军事成就中可显示所有部队兵种的升职树图，玩家通过推动剧情发展获取军功点数，足够的军功点数会自动解锁更高阶职业，解锁后当前军团内的部队会自动免费升为高阶职业，这个功能的作用是防止玩家早期以兵海战术统一全不列颠；百科辞典包含了配方、事件、人物、传奇、势力、历史六大项，想深入了解游戏背景的玩家可逐一细看其中词条解释。

《亚瑟王Ⅱ》的实时战术战场明显全面模仿“全战”，战前布阵、多兵种协同作战、兵牌列表、分组编队、保持阵型移动、时间快进等功能都有，不过在细节方面比“全战”逊色很多，近距离视角下士卒外形的精美程度完全无法与《幕府将军2——全面战争》相提并论，战斗中各单位厮杀的动作也很别扭。战场上通常有多个胜利点，抢先占领后可获得特殊法术或被动增益效果，控制的胜利点越多，己方军团的实力提升就越高，交锋厮杀中很容易占上风。为了争夺胜利点，有时参战双方都会频出奇兵甚至演变为主力大混战。几大基础兵种扮演的战场角色也没太大变化，枪兵、剑士基本是一线炮灰，弓箭手提供远程火力，箭矢无数量限制，但威力已经没有一代中大，骑兵主要用来偷袭胜利点或迂回闪击敌阵后侧，只要不是对上枪兵，骑兵侧翼冲锋对敌方战斗意志的削减效果相当理想。


酷似“全战”的即时战场画面

本作新增的一些兵种可分为强力坦克和空中飞行两类，石像巨人之流就是强力坦克型兵种，可利用其机动性差的缺点放风筝拖走，歼灭其余敌人后再集中火力收拾问题不大。腐魔石像鬼和萨克森大天使之类的飞行兵种相对难缠，偷袭胜利点比骑兵更好使，如果没有远程攻击单位还真拿它们没办法。只有当飞行兵种主动攻击地面近战部队，地面近战部队反击中才能对其造成杀伤。

战场的真正亮点是掌握多种魔法和技能的骑士英雄，混战中法师一个火球术砸下有时能秒杀整队敌军，复活术甩出可瞬间恢复己方单一小队30%的兵力，但《亚瑟王Ⅱ》增加了一个新的军团参数：魔法护盾。魔法护盾的设定是为了尽量削弱英雄技能法术对战场均衡的破坏作用，每支军团都有魔法护盾，进入战场后左上角蓝槽是己方护盾值，右上方红槽是敌方护盾值，开打后当遭到敌方英雄魔法轰击时，如果对方魔法穿透值小于己

方护盾值，则此攻击魔法会被护盾槽吸收，己方单位不受伤害。如果攻击魔法穿透值大于防御方护盾值，则此魔法直接对攻击目标造成应有的伤害。护盾槽多次吸收敌方攻击魔法后会耗尽归零，此后如果再遭魔法攻击将无法起到吸收庇护作用。兵牌上的红色血渍象征着本队人马伤亡比例，如果红色区域布满整张兵牌，兵牌将自动消失，宣告本队人马全部阵亡。当战斗结束后回到战略大地图上，如果是在己方领土境内，军团左侧会出现兵帐形按钮，点击它可征募新部队或补充折损兵力，下一回合即可全部完成。


在开篇动画中，威廉姆王子可选择三大职业之一

本作中的英雄仍然分为军阀、勇士和法师3种职业。军阀领导力高擅长领兵作战，是军团主帅的最佳人选；勇士近战攻击强，各种相关特技也多，是战场上冲锋陷阵的生力军；法师是伤害输出之王，以法术轰杀敌军或援助己方部队可瞬间改变战场局势。英雄有5大基础参数：近战伤害、生命值、防御值、魔力和法术威力，前作中的领导力已成为军团主帅才有的特殊属性，领导力决定了军团中英雄和特种单位的数量。一支军团最多只能有3名英雄，但本作中仅有威廉姆王子、莫甘娜和兰斯洛特3人可出任军团主帅，这3位主角英雄正好对应3种不同职业。

除五大基础参数外，每位英雄们还有几种特性（Traits），绿色带加号者为有益特性，红色带减号者为有害特性。每位英雄可由玩家封赏三块领地和一位夫人，英雄的特性会对领地收成产生影响，而夫人则是对英雄特性的扩容补充，通过完成任务或外交贸易可获得美女，点击英雄属性界面的婚戒即可选择一位美女配给英雄为妻，但美女们自带的特性和英雄一样也有好有坏，要找个全绿色特性的贤惠夫人很难，注意担任军团主帅的英雄无法婚配。

英雄属性最下方是卫队参数列表，本作中英雄卫队全是一水的重步兵，既无法更换也不占军团槽位。英雄技能合计约有100种，分为主动和被动两大类，即使是相同职业的英雄也只有部分技能相同，也就是说没有两位英雄的技能树完全相同。每位英雄的技能树包含14到16项技能，每项有2到4级的提升空间，英雄每次升级可获3点技能点，但每次提升技能项并不是仅消耗1点，有些底层的高端技能每升一级需要投入3点甚至4点技能点。本作英雄级别上限为99级，每升一级都可选择获得基础属性加成。每位英雄都有6个装备槽，可装备6件宝物，多余宝物可放在下方无限空间的背囊槽中。宝物品质有高有低，有多件套装还有战绩套装，后者需要赢得指定数量的战斗或消灭指定数量的敌方英雄才能激活奖励属性，注意某些宝物限定职业使用，例如双手大型武器只能由勇士使用，法杖只能由法师使用。在奥术魔法熔炉中可用3件宝物铸造1件新宝物，最左侧空槽中放入的宝物决定新铸宝物的类型，3个空槽放入不同宝物，新铸宝物的属性也会随机变化。

始自一代的文字任务系统已成为《亚瑟王》系列的招牌特色，所谓文字任务系统是指在由文字和静态画面描述的冒险过程中，玩家通过选择不同的对白和动作产生不尽相同的结果，这些结果将对宗教、道德、外交关系产生影响，有时还会因此获得或失去宝物。经过前作资料片的冷落淡化后，本作中文字任务再度振兴成为游戏重点。本作的文字任务系统中经常夹杂着各种有趣的益智谜题，例如在第一章的“梅林遗赠”任务中，5根机关拉杆的先后顺序就是一道暗含线索提示的经典谜题，不仔细推敲还真找不出正确答案。当然，如果玩家不想猜谜也可选择其它对话项绕过迷宫，除了涉及宗教道德倾向的关键点选择，本作很多文字任务中的分支选项其实并不影响最终结果，正所谓条条大路通罗马，在这方面《亚瑟王Ⅱ》比前作更具人性化，不过因为无论怎么选结果都差不多，文字任务也就失去了特有的悬念魅力。


本作中不同的选择结果区别不大


奥术魔法熔炉界面



战役攻略：基督+正义路线

亚瑟王仰仗圣杯庇佑坐拥卡米洛城统御整个不列颠，天下太平繁荣，百姓安居乐业，饱经战火摧残的岛国终于呈现出一片欣欣向荣的局面，亚瑟王麾下的圆桌骑士们也汇集了当世无双的智勇英才，本来这应该是所有亚瑟王故事的结局，但本作剧情却以此拉开序幕，亚瑟王的姐姐巫王莫高丝（Morgawse）唤醒了数百年前被上古英雄们封印的腐魔（Fomorian），与此同时某种强大的邪恶之力也在黑暗中苏醒，预感到危险的亚瑟王召集心腹商量对策，其中包括凯骑士、兰斯洛特骑士，以及亚瑟王的妻子桂妮薇儿王后。众人聚会的圣杯神龛突然发生魔法大爆炸，神龛夷为平地，圣杯和其他人全都不翼而飞，闻讯赶来的人们只在现场找到奄奄一息的亚瑟王。奇怪的是，没有任何一种魔法可以治愈亚瑟王的伤口，国君病危社稷动摇，卡米洛城中百姓扶老携幼四散逃荒，群龙无首的圆桌骑士们树倒猢狲散，腐魔趁机祸害人间，一盘散沙的勇士们根本不是它们对手。亚瑟王被护送到最后的避难所——贝达艮魔法森林中的心木堡，他的儿子——威廉姆·潘德拉冈王子不得不肩负起应对乱局的千钧重担。黑暗正在降临，如果亚瑟王真有什么三长两短，整个不列颠将陷入无尽的噩梦。

在开篇动画中通过对白为威廉姆王子选择军阀（Warlord）、法师（Sage）和勇士（Champion）三种基础职业之一，接着在基督教和德鲁伊旧教之间做出宗教信仰选择，然后通过对流亡难民的态度来决定仁慈还是残暴的道德倾向，最后征兵三选一确定弓箭手、骑兵或枪兵在军团中所占比重。

第一章

谢伍德叛乱（The Rebels of Sherwood）

阿古温曾经是圆桌骑士之一，天下大乱后他回到谢伍德收治难民，但这位爵爷因为手段过于强硬而四面树敌，以马洛克骑士为首的一帮贵族发动兵变将阿古温囚禁，谢伍德眼看就要陷入新的战乱，这显然不是威廉姆王子愿意看到的局面。根据初期教学提示选取威廉姆带领的军团前往谢伍德，任务开始后选择不同路径前往城堡，无论被俘还是夜袭都能救出阿古温骑士和他的手下，最后免不了有一场教学性质的战斗，战斗难度不大，保护好主帅轻松击败敌军，胜利后获得阿古温这位军阀英雄并完成任务。



开局先平息谢伍德叛乱

瘟疫幸存者（Survivors of the Plague）

亚瑟王的伤情一直没有好转，无所不能的大法师梅林此时也音信全无，威廉姆王子听到传言，据说考文垂某村有一位不惧瘟疫的神秘医师出现，也许他能救治亚瑟王。挥兵进入考文垂郡开始任务，先遇到一帮浑身脏污的小孩，亲善待之获悉格林汉姆村中闹瘟疫，染毒者纷纷心智失常，有村民告知一位医师曾来救助大家，但领主骑士Sir Beor抓走了医师。村中教堂布满爬虫藤蔓，一派衰败颓靡迹象。前往骑士城堡询问情况，与Sir Beor城下相见得知村中并非闹瘟疫，而是中了恶魔诅咒，唯有将恶魔诱出剿灭才能恢复太平。于是假装擒住Sir Beor并带回村中游街，当晚暗影恶魔果然出现，围攻剿灭后唤醒从诅咒中复苏的村民，烧掉村子带着大家另移新居。

考文垂除魔（The Purge of Coventry）

骑士梅利埃特前来禀报，似乎考文垂君王也被恶魔附体。开始任务后先去拜访修道院中的修士打听详情，得知国王虽然病重，但手下一帮贵族大员表现得还算正常，选择其中之一求助。趁宴会之机潜入城堡地牢调查，发现骑士沃夫加居然也是潜伏的恶魔卧底，扭打中王子妃海德跳出用匕首刺死沃夫加，回到大厅与效忠国王的军队开战。战斗胜利后夺得考文垂控制权，但那位神秘医师还是未能找到。



考文垂除魔的最后决战

横扫千军（Rampage）

贝德福郡的贵族们有很多已被腐魔诱惑侵蚀，必须将他们尽快清除。这是一个纯战斗任务。

梅林遗赠（Merlin's Legacy）

大法师梅林的失踪令人困惑，心木堡派出大量骑士四处搜寻均一无所获，要对抗蚕食不列颠的腐魔必须有魔法力量协助。梅林在各地都有藏身处，其中一个就在贝德福，据说那里充满了机关和迷宫，但也可能有他留下的奥法

圣器。通过铁匠铺秘道口进入迷宫，第一处秘门拉杆机关开启顺序为Wooden、Brass、Silver、Golden、Sapphire，成功开启后查看宝箱可得布兰登魔法戒指。查看工作室可找到布兰登披肩，如暴力砸门则一无所获。接下来的迷宫行走顺序为西×3、北×2、东×3，前面有3个装地图卷轴的瓶子，开启1个就会导致其它两个被毁，选择最右侧那个可获得布兰登之剑，最后遇到壁炉之火上悬挂的出口钥匙时，直接伸手过去拿到，这样最终可获得绿色套装布兰登之剑、戒指和披肩。任务结束后奥术魔法熔炉界面自动开启，从此玩家可用任意3件装备铸造1件全新装备，或用装备换取经验值，或为圣杯碎片充能。



腐魔肆虐不列颠大地

污染之地（The Tainted Land）

毕奥骑士遣使来报，那位神秘医师目前正在梅西郡救治灾民。这位医师拒绝跟威廉姆王子走，因为他正在研究如何甄别村中被腐魔附体的村民。向附近萨克森僧侣骑士团求助，这帮狂热的贝奥武夫武士将所有村民赶入教堂夜宿观察，在不滥杀无辜的前提下配合僧侣骑士团最终可提升基督信仰值和正义值。

丘陵魔兽（Creatures of the Mounds）

腐魔军团的扩张速度极快，常规战争手段已经无法阻止它们的蔓延，通过审讯腐魔信徒得知东梅西有一处腐魔据点，直接进攻那里也许能扭转局面。尽量避开四周游荡的强大腐魔军团，计算好步数直扑腐魔据点，苦战歼灭守军后夺取据点结束第一章。

第一章分支任务

绝望暴民（Desperate Mobs）

考文垂郡内出现大批无家可归的暴民，悍然出兵驱赶会增加残暴值并导致与邻郡领主雷蒙德关系恶化。招安收编可增加1队密林武士并提升与邻郡关系，但需花费600金币。出钱出粮援助安抚可提升正义值和外交关系，但需要花费1000金币。

失窃宝物（Stolen Relic）

某村卫兵拦住过路难民车队指控他们偷走村中圣器，带领难民车队的牧师断然否认这种无端指控，并威胁要将此事报呈主教大人。官司闹到威廉姆王子这里后，有一名强盗公会成员私下求见，他提出如能将此事大事化小解决可以巨金相酬。将此贼扭送至村卫兵处可提升正义和外交关系，但与强盗公会关系恶化。如果偏袒难民车队并放走盗贼可获重金酬谢，不过与邻郡关系会恶化。如果让村卫队逮捕难民并放走盗贼可获重金酬谢并提升外交关系，不过与教廷关系恶化。如果让村卫队逮捕难民，同时拘捕拷打盗贼可获得钱财与宝物，增加外交关系，与强盗公会和教廷关系均告恶化，同时残暴值提升。



梅林迷宫中的拉杆机关

失踪德鲁伊（Lost Druids）

精灵族的德鲁伊委员会派人试图净化被腐魔污染的圣林，结果不但没有成功，执行任务的德鲁伊也全部失踪，精灵族请求威廉姆王子派兵调查此事。同意借兵或借2队满编兵种可提升与精灵族外交关系，但军团中的部队会暂时消失4回合，拒绝借兵会导致与精灵族关系恶化。

隐者秘宝（The Hermit's Treasure）

亚瑟王的伤口竟然有吸取魔力的效果，贝达艮森林阻止伤势恶化的同时，一些原本借助魔法隐藏的秘密地点也随之暴露。远古神庙中有位坐拥秘宝的隐者，可出钱交换或直接抢夺获得2件随机宝物，抢夺会提升残暴值并导致不可预知的后果。

古王遗址（A Majestic Ruin）

贝达艮森林中发现古代王国的遗址，从军团中派遣2队兵搜索4个回合，或花3000金币雇佣强盗公会代为搜寻。

第二章

传送门与印玺（Gates and Seals）

在腐魔据点找到了通向异次元世界萨曼因（Samhein）的传送门，显然腐魔军团就是通过这些传送门涌入不列颠的，唯有找到圣杯才能关闭传送门阻止腐魔继续入侵。威廉姆王子驻军修道院外只身入内探寻，修士们邀请王子共进晚餐，他们知道如何关闭传送门，但要求王子先帮他们找回昨晚失窃的圣物，如果不想卷入麻烦，直接砸5000金币也可成交。经过与院长反复交谈得知嫌疑人包括有：过路借宿的骑士威廉姆、贪酒神父伯纳德、年轻牧师乔纳斯以及预言者四人，逐个谈话顺藤摸瓜发现骑

士才是窃贼，他偷圣物是为了救治自己的爱妻，最后可选择放走或处死骑士。事后神父伊格内修斯以法师职业加入军团，修道院长告知，圣杯在碎裂前被放置于米夏姆（Medesham），通过战争或外交手段从邻郡领主雷蒙德手里获得圣杯碎片。战争肯定会导致关系恶化，外交又分兴兵威胁、宝物交换和金币购买三种。拿到圣杯碎片后，威廉姆王子再次前往东梅西腐魔据点，以下场战斗的部分魔攻或魔防为代价施法关闭腐魔传送门。


通过猜谜语找到梅林学徒留下的信笺

鲍斯逆袭（The Return of Sir Bors）

曾为圆桌骑士的鲍斯趁亚瑟王病重之机在贝达艮森林聚众造反，这是一场平原地形的战斗任务，胜利后可获得军阀骑士贝兰格尔加入。

梅林学徒（Merlin's Apprentice）

威廉姆王子找到的那位神秘医师使用了包括奥术魔法和自然教神术在内的所有手段救治亚瑟王，一年过后所有努力都宣告失败，看来还得找到梅林才能救亚瑟王。医师建议如果找不到梅林大师，找到梅林的徒弟也许能行，据说梅林的学徒之一布罗德里克就在沃塞斯特活动。出兵沃塞斯特击败追随腐魔的领主军队后向东走几步探寻梅林学徒的踪迹，与主教、贵族和商人交谈获得梅林学徒留下的谜语，找到一尊公正女神像，以及神像左手的剑和右手的天平，开启神像底部暗盒得到一封信，原来梅林学徒去了伦敦。

破碎要塞（The Crumbling Citadel）

城高墙厚的伦敦是抵御腐魔入侵的重要据点，治理该城的卡拉多克号称是最可怕的不列颠骑士，他可不是一位好相处的领主。威廉姆王子进城后到医院打听梅林学徒的下落，击退劫道的暴徒后被领主卫兵带去见卡拉多克，交谈中得知梅林学徒被卡拉多克下了大狱。因为卡拉多克是狂热的基督徒，他不相信也不愿意看到梅林学徒这样的异教徒在自己领地内扩大旧教影响。威廉姆王子反复提出要见梅林学徒，卡拉多克勃然大怒后提出消灭伦敦南面腐魔军团的条件。威廉姆王子依约出兵征讨伦敦南面腐魔军团，战斗胜利后祭献宝物施展圣杯碎片法力封印传送门，回到伦敦终于在狱中见到梅林学徒布罗德里克。原来布罗德里克好心为伦敦城墙施放防御魔法抵挡腐魔入侵，但这魔法却与他自己绑定，如果布罗德里克受伤或死亡都会给伦敦城防带来不利影响，心狠手辣的卡拉多克索性将他打入死牢以免后患。回到领主大厅与卡拉多克据理力争，但这位不列颠骑士油盐不进甚至发火赶人，没办法只好开兵见仗吧。攻克伦敦后救出布罗德里克，得知梅林已失踪很久，众弟子中唯有女巫莫甘娜才知道他的下落。


祭献不同宝物封印腐魔传送门

疫病源头（Harbingers of Sickness）

牛津地区爆发奇怪的瘟疫，患病者最后都变异为怪兽，肯定是腐魔在捣鬼，但大量涌入的难民令守卫束手无策，仅仅杀掉变异者无助于寻找瘟疫的幕后操纵者。威廉姆王子闻讯赶到入城调查，与城防卫兵交谈得知爆发瘟疫的贫民窟建在古城旧址上，到图书馆里搜寻资料发现那里地下遍布迷宫。如果直接去贫民窟会发现通向地下的大洞，爬下去后发现迷宫四通八达，根本无法彻底清理。最后必须选择是焚城还是就此罢手，前者提升残暴值，后者提升正义值。

争议之地（On Disputed Ground）

伊切斯特镇的百姓们饱受暴君艾德雷斯二世与宗教狂信徒萨克森人的战争之苦，他们推选使者前来求助。威廉姆王子率兵赶到伊切斯特后严令双方停火，不料这两伙疯子不但不听，还先后纠集兵马主动来攻，逐个收拾后终于还当地百姓一个清静。

莫甘娜（Morgana Le Fay）

莫甘娜是亚瑟王同母异父的姐姐，她拥有一半人类一半精灵血统，她的绝世容貌与其魔法天赋同样惊世骇俗，但此刻莫甘娜却被腐魔军团困在格拉斯顿伯里。威廉姆王子到地方后借助圣杯碎片之力突破魔法屏障，见到莫甘娜得知她将自己的大部分法力注入魔法水晶暂时封印了杜莫尼亚的腐魔传送门，如果威廉姆王子能协助消灭杜莫尼亚的腐魔并砸碎魔法水晶让法力回流，她承诺会帮王子找到与梅林有紧密联系的湖中仙。

第二章分支任务

荒野之子（Sons of the Wilderness）

甘博特骑士派信使邀请威廉姆王子到密林中会谈，到地方发现他带着一群走投无路的狼人勇士，这伙人曾闹得附近郡县鸡飞狗跳。此时可有3种选择：收容狼人勇士并派往前线哨所会降低与周边领主的关系；收编他们并出钱赔偿周围居民损失是最好的选择；最后一种选择是处决这群狼人勇士提升与周边领主的关系。

精灵搜寻者（The seekers of the Unseelie）

有小股精灵武士滥杀无辜村民，调查得知他们在寻找一伙盗窃精灵墓葬的冒险者。故意指错路将精灵武士引开，自己派兵找到冒险者夺走宝物会降低与邻郡领主和精灵族的关系，同时增加残暴值。杀死精灵武士并委托强盗公会找回宝物送还精灵族可增加与精灵族关系，但需要额外支出2000金币。屈服于精灵族淫威并协助他们找回宝物将激怒本地村民，虽然可提升与精灵族关系，但此后10回合内征兵费用+5%。

意外的影响（Unwanted influence）

某基督教村子遭到腐魔袭击，关键时刻一位精灵族女巫出手护卫村人，于是村民们决定皈依旧教，教廷震怒之余下令严肃处理此事。威廉姆王子有3种选择：雇人宣传女巫其实也是受上帝指引才来救人可增加基督值并提升与主教关系；派雇佣兵赶走女巫也能增加基督值和主教关系，但会增加残暴值，降低与精灵族关系；不理教廷直接通告精灵族派德鲁伊过来接管村子可增加旧教值，提升与精灵族关系，与教廷关系恶化。


进攻伦敦解决掉卡拉多克

野兽之争（Clash of Beasts）

贝达艮森林中，狼族和塔伦族两大变形兽族为争夺黑牙爆发激烈冲突。选择支持其中一方必然得罪另一方，两种选择之外还有一个办法是保持中立，这个选择会提升与邻郡领主关系。

孤单之龙（The Lone Dragon）

沃塞斯特出现一只落单的飞龙，虽然它没有做出任何伤害村民的举动，但当地百姓却被吓得不轻。强令飞龙离去会有无法预知的结果；屠龙可获得龙骨，提升残暴值，并损失两支部队，同时领兵英雄受伤；信任龙会庇佑一方村民可提升正义值。

第三章

杜莫尼亚之灾（The Blight of Dumnonia）

按照与莫甘娜的约定，威廉姆王子挥兵向不列颠西南部腐魔盘踞的杜莫尼亚进军，经过激战全歼腐魔守军，祭献宝物关闭传送门时却发现圣杯碎片已在格拉斯顿伯里的冒险中耗尽了所有力量，王子手下骑士建议回到发现圣杯碎片的米夏姆向圣杯守卫求助。此任务结束后，勇士英雄劳伦斯加入己方阵营。

圣杯碎片（The Shards of the Holy Grail）

威廉姆王子带着希望重返米夏姆，但发现此地的圣杯守卫已经解散，通过向委员会前成员打听或到图书馆调查管理员可找到城外修道院，修道院中有收购来的被盗书籍，地牢里还关着一位圣杯守卫，无论查阅书籍还是盘问守卫均无法获得其它圣杯碎片的下落，最后选择是否释放圣杯守卫会分别获得旧教值或基督值提升。


圣杯碎片这个任务似乎只有失败结局

梦尘之塔（Tower of Dreams and Ashes）

拿下杜莫尼亚后，莫甘娜加入己方成立新独立军团前去寻找湖中仙和梅林，本任务是唯有她才能执行的专属任务。湖中仙原先所居之湖已近干涸，湖床底部矗立着一座灰色巨塔，塔中散发出的异世界恶魔气息清晰可闻。探查周围，从强盗公会得到情报，径直杀向巨塔击败驻守的腐魔领主。呼叫湖中仙无果后从湖心符石旁取水，然后走入迷雾笼罩的巨塔。塔顶大厅中有两具精灵尸体，施展尸忆黑魔法或返回湖心查看符石得知，大法师梅林在拜访湖中仙途中遭精灵女巫妮缪（Nimue）伏击，梅林为保护湖中仙不幸落败被擒。

光辉之城（The Glittering City）

维罗科尼姆城（Viroconium）毁于腐魔入侵后，精灵族占据此地重

建城防，这里也是精灵族委员会所在地。莫甘娜仗着自己的一半精灵血统顺利进城，找到一位熟识梅林的人类女先知了解情况得知，袭击梅林的女巫妮缪是不受寻常法律约束的委员会成员，唯有通过魔法决斗挑战才能从女巫口中问出梅林下落，但因为莫甘娜是混血儿，她需要两名委员会成员支持才能提出挑战。女先知提到城中有位神秘的丐王或许有宝物可助莫甘娜赢得胜利，而委员会中脾气暴烈的冰棘王子和智慧过人的绿宝石夫人都可能为莫甘娜提供支持。先去丐王那里献吻、献泪或献出昨日回忆换回一支魔笛，见冰棘王子时要恭敬有礼，王子提到自己的仇家风之领主躲在某个据说人类和精灵都无法进入的藏身地，身为混血儿的莫甘娜正好能可以破除这个禁制，帮助王子除去风之领主他才会支持莫甘娜。见绿宝石夫人时坦言要通过妮缪找梅林解救被腐魔祸害的不列颠，这位夫人也提出自己的条件：帮她从威尔士某地的失落修道院里取回奥布朗魔法水晶。


经过调查发现梅林被精灵女巫妮缪抓走

风之祸（The Windbane）

莫甘娜穿过暴风肆虐之地找到风之领主艾斯林，对方提出一个奇怪的条件：让莫甘娜使用艾斯林法杖杀死他。原来艾斯林已经厌倦追杀逃亡的生活，这柄法杖可将他与山丘之风化为一体，在外人看来他已被杀死，所有烦恼全部烟消云散，莫甘娜不但能完成使命，还可获得艾斯林法杖。如果假装同意艾斯林的请求，但最后仍然使用自带法杖将其杀死也能缴获艾斯林法杖，莫甘娜军团最后仍要与艾斯林带领的精灵军团来一场战斗。

失落修道院（Lost Monastery）

莫甘娜率军进入龙族军队控制的威尔士地区，当地修道院长热情款待，赴宴路上见到3名狱卒虐杀化为人形的腐魔囚犯。隐匿此行动机，深夜潜入修道院地下迷宫，到档案室找到地图后进入深处，消灭腐魔拿到奥布朗魔法水晶后迅速撤离龙族控制地域。

挑战（The Challenge）

完成前两个任务后，莫甘娜返回维罗科尼姆城，在冰棘王子和绿宝石夫人支持下向女巫妮缪提出魔法决斗挑战。影遁塔中妮缪姗姗来迟，脸上还戴着上古魔法面具，被激怒的冰棘王子将有冰火抗属性的护腕交给莫甘娜，绿宝石夫人也送了一件自动回血的生命坠饰，这两件宝物如果没在决斗中被毁将放入宝物栏。3个场景的较量开始，在森林中变鲑鱼（Salmon）跳入水中克制妮缪变的火鸟，在洞穴中变成雏龙（Wyrmling）完胜妮缪变的蜘蛛，最后在水晶圆顶台吹响丐王给的魔笛击败妮缪变的黑猫。魔法决斗获胜后妮缪耍赖击晕莫甘娜并借助魔塔远遁，莫甘娜醒来后得知妮缪已逃到哈德良城墙以北，她发誓要让妮缪付出代价。

贝特拉姆王的秘密（The Secret of King Bertram）

萨默塞特国王贝特拉姆发来紧急求救信，威廉姆王子在城外军营中见到这位外形已经变异但理智尚存的君王。贝特拉姆解释，不久前有一位腐魔深夜来访提出赋予他足以立足乱世的力量，但贝特拉姆必须让出自己的宫殿和地牢。成交后不久贝特拉姆的模样开始变化，他希望威廉姆王子能帮自己摆脱这位腐魔。答应帮忙后从秘道进入宫殿地牢，见到一位牛头腐魔在奇怪的镜子前熬制某种药剂，掷剑砸碎镜子并踢翻大锅杀死腐魔，除魔后还要选择是否干掉半人半鬼的贝特拉姆。杀掉贝特拉姆可夺取萨默塞特控制权，残暴值提升，不杀则与其结成联盟，增加基督值并获1件随机宝物。

叛逃者（The Outcasts）

贝达艮森林以北的埃伯拉克姆被罗马军团残部占领，一位自封的皇帝塞普蒂默斯·苏拉（Septimus Sulla）妄图将不列颠北部建成属于他自己的新罗马帝国，据说苏拉准备越过贝达艮森林向南征伐，不堪其野心折磨的居民们派出使团向威廉姆王子求援，他们不仅有关于苏拉的详细情报，甚至还带来了苏拉的妻子纳维亚。让威廉姆王子尽快带兵北上与使团会面，进入罗马流亡者营地后发现对方人数众多且训练有素，见到纳维亚得知塞苏拉凭借圣杯碎片之力称雄北部，注意谈话中尽量不要打断纳维亚的叙述。苏拉借助圣器召唤不可战胜的亡灵军团，但他本人也因黑魔法的侵蚀而心智失常，这位新皇帝在不列颠北部修建巨大的哈德良城墙抵御北方蛮族威胁，罗马贵族卡拉卡勒司（Caracallas）家族不堪重负起兵造反，唯有这个家族知道如何化解苏拉的魔法。最后纳维亚掀开面纱露出空虚面容，原来她和她所带的士卒也全是鬼魂亡灵，威廉姆王子答应帮助纳维亚阻止苏拉的野心。任务结束后纳维亚以法师职业加入己方英雄阵营。


莫甘娜答应风之领主艾斯林的条件

流亡贵族（Nobles in Exile）

威廉姆王子率军北上，击退沿途阻挡的苏拉军团后进入埃伯拉克姆搜寻叛军。在海岸边经过反复搜寻找到叛军营地，见到卡拉卡勒司家族的首领图留斯后共商大计。图留斯屏退左右小心询问击败苏拉后将如何处置埃伯拉克姆郡，回答贵族可保留土地即可获图留斯支持。图留斯建议先攻占埃伯拉克姆要塞，然后摧毁疯帝苏拉召唤亡灵的3座传送门，作为盟友他派遣勇士英雄努梅里乌斯·安多尼古加入己方阵营。

格拉斯顿伯里曙光（The Twilight of Glastonbury）

威廉姆王子为寻莫甘娜破开了格拉斯顿伯里的魔法屏障，结果腐魔瘟疫伺机入侵作乱，外出搜寻梅林的莫甘娜浑不知自家后院已经起火。这是一个纯战斗任务，让威廉姆王子或莫甘娜军团回师剿灭格拉斯顿伯里出现的腐魔军团。之前威廉姆王子首次进入格拉斯顿伯里时，如果选择一鼓作气突破魔法屏障会导致莫甘娜手下两位学徒兄弟之一死亡，这个任务就会变成另一学徒兄弟造反作乱，任务名也更改为“最后的学徒”（The Last Apprentice）。

攻陷埃伯拉克姆（The Siege of Eboracum）

威廉姆王子军团休整完毕后向东北方苏拉亡灵军团占据的埃伯拉克姆城发动进攻，由昔日罗马第九军团构筑的埃伯拉克姆号称苏拉新罗马帝国的第二坚城，攻克后不但能打击敌方士气，也开辟了一条从东海岸前往哈德良城墙的畅通大道。

不死亡灵（The Immortals）

这个任务包含了摧毁3座亡灵传送门的冒险和战斗。占领埃伯拉克姆城后继续北上，在沿途沼泽中见到有迷途夫人之称的精灵女巫亡魂，她败于苏拉之手后被封印在此处守卫亡灵传送门，可选择摧毁门柱释放迷途夫人，或将其吸入圣杯碎片中。继续北上抵达城墙后在指定任务地点找到一尊手举魔法水晶的石像巨人，查看并触摸城墙黑洞进入苏拉的记忆，体验苏拉所经历的战争、爱妻以及目睹难民惨死的悲情，结束回忆后获得魔法水晶。在西部路口先消灭亡灵军团，然后进入闹鬼修道院，念圣拉斐尔祷词点亮恶灵之眼，伸手到异世界火堆中先后拿出3份卷轴，然后获得魔法水晶。

皇帝之墓（The Tomb of the Emperor）

完成不死亡灵系列任务后，疯帝苏拉咆哮挑衅，尽快把所有强力部队集中到莫甘娜手上，向北讨伐苏拉军团。第一场战斗轻松获胜，第二场战斗在哈德良城墙下展开，对方主帅的大规模杀伤魔法很厉害，而且还有两只石像巨人和三队飞天石像鬼，拉开一定距离诱敌出城逐股消灭。打败苏拉后夺得他手中的圣杯碎片，被黑魔法封印的哈德良城墙豁口也顺利开启。

北国地界（Northward Bound）

莫甘娜穿过哈德良城墙向北追击妮缪，路过跨河新桥时遇到骑士帕西法尔，经他引荐居然见到失踪的大骑士兰斯洛特！原来圣杯爆炸后，重伤昏迷的兰斯洛特被骑士巴兰所救，但失忆的兰斯洛特根本不记得发生了什么，获悉亚瑟王遇刺后兰斯洛特发誓要查清幕后真凶。莫甘娜将手上部队全部交给兰斯洛特，自己仅带着队伍里的骑士英雄继续向北搜寻妮缪，至此由兰斯洛特率领的第三支独立军团终于登台亮相，帕西法尔也以法师身份跟随兰斯洛特加入。



在哈德良城墙下迎战疯帝苏拉的亡灵军团

第三章分支任务

精灵之怒（Rampage of Unseelie）

一伙精灵武士闯入谢伍德郡滥杀无辜，当地百姓惊慌求救。这是个纯粹的战斗任务，调兵击溃精灵军团即可。

第四章

巴兰的冒险（The Adventures of Sir Balan）

骑士巴兰是圣杯爆炸当晚的唯一证人，但他被加洛茨领主囚禁，兰斯洛特率兵前去营救，这个任务有3种解决途径：一是战场决胜，二是支付赎金，三是突袭营救，每种途径又包含不同分支选择和结果。救出巴兰后从对话中了解到，圣杯爆炸当晚亚瑟王要调查某个叛徒，恰逢巴兰在门外当班值守，听到王后桂妮薇儿尖叫声后他冲入神龛发现兰斯洛特和凯骑士正在搏斗，亚瑟王倒在地上生死未知，王后用自己的身体护住丈夫。紧接着圣杯发生爆炸，除亚瑟王之外的众人都被传送到卡姆布里亚的红骑士之塔，凯骑士带着昏迷的王后逃走，巴兰则带走了受伤的兰斯洛特。

凯骑士（Sir Kay）

兰斯洛特认定凯骑士就是谋刺亚瑟王的叛徒，一路追到鬼气森森的诺克斯堡废墟，很快发现凯骑士的幽灵，兰斯洛特怒呼叛徒拔剑冲上去，不料对方也同样称他为叛徒，当兰斯洛特拔剑击败幽灵后却突然发现凯骑士变成了亚瑟王！兰斯洛特攀爬越过深渊再次找到凯骑士，但这次他看见凯骑士头上盘踞着一只长满触须的怪物，兰斯洛特斩杀怪物后，凯骑士睁开双眼向他表达

谢意，但他声称仍无法原谅兰斯洛特对亚瑟王犯下的罪行，凯骑士最后的遗言让兰斯洛特陷入了困惑。


红骑士吐露巫王莫高丝才是幕后黑手

红骑士（The Red Knight）

在刺杀亚瑟王事件中，红骑士显然有重大嫌疑。兰斯洛特带兵进入他的领地，先打一仗击溃红骑士军团，然后进入红骑士之塔冒险。在塔内找到异教祭坛，在旁边水池内浮现红骑士面容，他提议用弑君真相换取兰斯洛特的鲜血。在旁边走廊里找到萨满面具和法杖，戴上面具用法杖触碰祭坛，以圣杯碎片之力篡改灵魂之约碑石迫使红骑士吐露实情。原来巫王莫高丝命令红骑士接应某位窃取圣杯的圆桌骑士叛徒，但当晚情况有变，圣杯被毁，传送过来的也不止一个人。至此真相终于大白，巫王莫高丝才是刺杀亚瑟王并导致圣杯爆炸的幕后黑手。

悲伤王后（Sorrowful Queen）

桂妮薇儿为保护亚瑟王不幸身亡，王后的遗体被置放于西北部的科马洛可村，但她的灵魂并未获得安息。当地但凡有人濒死时，桂妮薇儿的魂魄就会显现，因此她被当地人称为悲伤王后。兰斯洛特来到科马洛可后可选择向医师或女巫求助召唤王后魂魄，医师会配制某种让人半死的药剂请兰斯洛特饮下，女巫则索要5000金币才会召唤王后灵魂，或直接去墓地，穿过森林后遇到树精盘问立场，自称需上帝庇护并放下武器才可通过魔障进入王后陵墓。见到桂妮薇儿灵魂后得知，兰斯洛特中了一种特殊的黑魔法，这种诅咒令王后无法自拔地爱上他，并使其最终背叛亚瑟王。兰斯洛特大惊之下恢复了所有记忆，他想起当日果然是自己拔剑刺杀亚瑟王并欲夺走圣杯，不用说，这背后的黑手当然是巫王莫高丝。桂妮薇儿心结释怀后终于获得安息，但悲愤交加的兰斯洛特决定用实际行动弥补自己的过失。

暴风与光明（Storm and Light）

莫甘娜带着两位英雄在北部森林中搜寻妮缪，应精灵王欧伯伦邀请，他们进入精灵族领地，跟随风或鸟兽找到崖顶上狐形的精灵王欧伯伦，告知实情后被引入谷中见到同样来为腐魔入侵求助的阿尔巴白盾骑士团，两下一谈决定携手合作，此时精灵武士也出现以座狼部队相赠，莫甘娜当即获得一支强力满编军团，其中甚至包括两队飞天守护天使骑士。但挥兵向西轻松击溃腐魔军团后，大部分军团主力会自行离去。

智慧与力量（Wisdom and Strenth）

有消息证实妮缪逃到了皮克特蛮族中，欧伯伦引荐莫甘娜前往北地巨人营地商谈联合对付腐魔事宜，在那里莫甘娜还见到了皮克特大萨满，说服双方勉强联手后一同出发去摧毁腐魔传送门。在河边等待大萨满开启魔法门，与变异的皮克特人展开搏斗，消灭他们后焚烧尸体并封印传送门。


封印腐魔传送门的战斗漫长而艰难

妮缪（Nimue）

妮缪派来一位盲人萨满提出与莫甘娜和谈，但要求只能带4名护卫。莫甘娜同意后在会谈地点施放迷雾并埋下伏兵，给自己套上魔法护盾再带4名巨人出发。见面后先提妮缪不守承诺的旧仇可从她那里索取法杖或金币赔偿，妮缪表示愿交出梅林合作对付腐魔，握住她伸来的魔印之手可结成联盟关系，如果此时发难抓人会发现这个妮缪竟是那位盲人萨满使者幻化，利用魔法潜入使者脑海中可获悉梅林关押地点，但这么做会导致北面的妮缪军团成为敌人。如果顺利握手缔约将获得梅林关押地点情报，妮缪军团也成为盟友。

战斗号令（Call to Arms）

梅林被关押在西北部达尔利达半岛上，那里是威尔士龙族生物的地盘，没有足够强大的军团根本无法闯过去，为此莫甘娜必须先后面见北部诸王、酋长和精灵寻求援兵，她的军团至少凑足15支部队后即可完成此任务。

囚禁的梅林（Merlin Imprisoned）

莫甘娜带着新组建的大军消灭龙族守军后破解水晶封印救出梅林，但梅林声称早已从湖中仙处得知不列颠有此番劫难，他准备了一个化解危机的应急计划：在威尔士的龙族领地内举行某个魔法仪式即可让不列颠恢复太平。梅林还提到亚瑟王的身体与不列颠国土暗相对应，要治愈亚瑟王必须先根除全岛腐魔据点。

流浪蛮族（Wandering Savages）

这个任务包含3个外交任务，与哈德良城墙北面的3股皮克特蛮族交涉，可直接攻击消灭他们，或用金币和宝物收买他们向北部的安东尼城墙等势力发动进攻，或借助强盗公会铲除这些蛮族。

圣杯骑士（The Grail Knight）

圣杯碎片因为梅林学徒的诅咒而失去法力，只有将它带到坎特伯雷大教堂净化才能复原，但那里是萨克森狂信徒的老巢，如果没有圣杯骑士加拉哈德的帮助根本无法完成这个任务。威廉姆王子找到加拉哈德后发现他受萨克森人蛊惑正醉心于虐杀和折磨旧教德鲁伊，根据自身信仰和道德阵营说服其合作后来到位于诺福克的坎特伯雷大教堂，推开挡路的僧侣面见院长被其指责为基督异端，前往图书馆途中又遇某位萨克森骑士阻拦，加拉哈德拔剑砍倒此人，威廉姆王子趁机进入图书馆找到净化圣杯所需的圣奥格斯丁之书。威廉姆王子大声诵读书上祷词，其间加拉哈德骑士倒地尖叫抽搐，不用理会他继续完成仪式。结束后不但圣杯碎片净化复原，加拉哈德也去除了身上的诅咒。


与炎魔勇士军团进行会战

大地伤痕（Wounds of the land）

圣杯碎片复原后终于可以开始清除全岛各处腐魔据点，此前不可战胜的腐魔军团现在实力大减，原先无法占领的腐魔营寨如今也能攻陷了。威廉姆王子率领大军一路横扫南部，先消灭传送门旁驻守的腐魔军团，然后选择不同方式以圣杯之力封印传送门，最后别忘记夺回附近被腐魔占领的全部小村子才能光复整个郡县。由于不列颠岛最北部也有腐魔据点，另外漫长的征程和损耗补给也需要时间，因此这个任务通常会延续到第五章才能全部完成。

第五章

荒废之地（Abandoned Land）

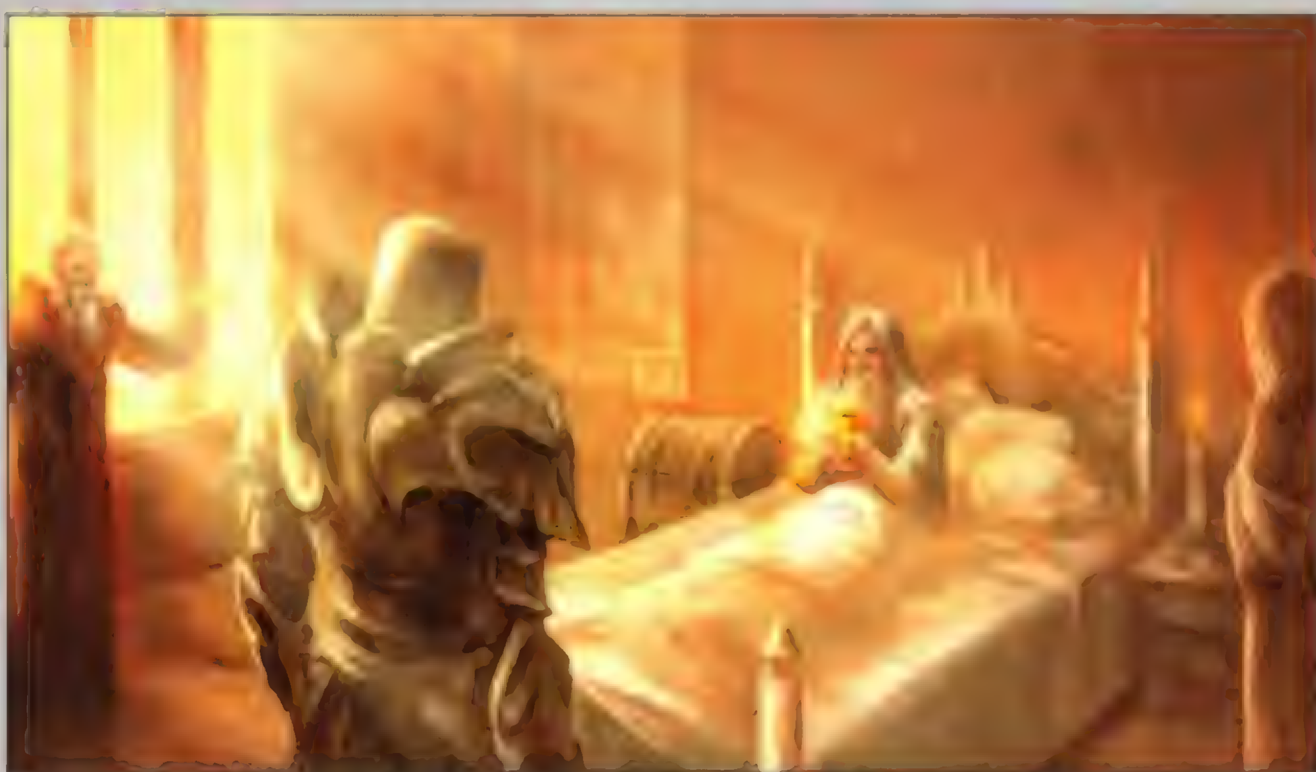
莫甘娜找到妮缪和梅林后却发现自己被困在北方无法南返，因为哈德良长城以北还有一堵安东尼城墙，城墙入口被某位不知名的领主军团所占据。这也是个纯战斗任务，调兵遣将击败把守安东尼城墙口的敌方军团即可。

炎魔勇士（Champions of Balor）

巫王莫高丝承认谋刺亚瑟王并召唤腐魔危害不列颠，但不料地狱深渊中的众魔之王炎魔也来趁火打劫，事情的发展已远远超出了她的控制，炎魔麾下的3支勇士军团占据了不列颠北方的腐魔传送门，莫高丝向威廉姆王子求助，要求他歼灭这3支勇士军团，阻止炎魔入侵不列颠。这个任务包含了3场战斗，要求玩家必须手动指挥，而且难度不低。

最终抉择（The Ultimate Choice）

所有传送门已封闭，所有炎魔都被消灭，要治愈亚瑟王之伤需要重铸圣杯，剩下的圣杯碎片分散在三大势力手中，他们分别是梅林代表的威尔士龙族，加拉哈德统领的萨克森狂信徒，以及巫王莫高丝的北地军团。此时威廉姆王子要选择和三者之一结盟，与一方结盟必然激怒另外两方导致开战，选择之后击败并消灭敌对的两方势力即可治愈亚瑟王并通关。


终于救醒了亚瑟王

莫高丝之战（War with Morgawse）

进入寒冰要塞当晚遭遇幽灵刺客，被困萨曼因灵魂世界后找到符石并用学会的黑魔法反击，摧毁巫王赋予的魔法力量。接着进入大地泰坦领域，经过雪崩和冻河折腾后召唤强化巨像突袭忠于巫王的巨人部落营地。两个前奏任务完成后再与莫高丝带领的军团展开终极决战，将其彻底消灭。

加拉哈德之战（War with Galahad）

加拉哈德可以召唤天使助战，潜入诺福克要塞经过多方打探发现能召唤天使的居然是一位20岁的纯洁圣女，说服或杀死或绑架圣女均可使加拉哈德无法再获得天使帮助。接着前往萨克森人占领的一座精灵魔塔，救出被基督狂信徒追杀的德鲁伊，返回塔中举行魔法仪式唤醒旧教之力压制萨克森骑士。两个前奏任务完成后再与加拉哈德军团展开终极决战，将其彻底消灭。

梅林之战（War with Merlin）

梅林囚禁了威尔士前国主瑞昂斯，潜入城中地牢用麻醉剂掺酒灌醉狱卒后救出瑞昂斯，瑞昂斯答应帮助摧毁梅林依仗的魔法石阵，但需要赠送他一支部队。接着在强盗公会帮助下潜入梅林召唤巨龙的精灵塔，搜遍所有通道和密室找到银符后释放其中魔力摧毁精灵塔。两个前奏任务完成后再与梅林军团展开终极决战，将其彻底消灭。

别害怕黑暗
——简评《黑暗领域2》

■湖南 Dawn



“最深的黑暗，往往来自最光明的地方，而真正的光明，将在黑暗中诞生。”有个检察官这么定义痞子英雄的价值。对于一个6岁起就在黑手党家族长大的小孩来说，我们可不指望他长大后能做出一番光明磊落的事业，他能做的是用超能力去蹂躏歹徒和竞争对手，从结果论的角度出发，又有点“惩罚者”（The Punisher）的私刑正义风格。不过，Jackie Estacado——黑暗领域的最新一任宿主，什么时候在乎过秩序、荣誉和正义了？至少在游戏的前两作里没有。

触不到的恋人

那Jackie在乎的是什么？是契约任务完成后的巨额黑金？还是用两条触手凌虐恶棍的快感？都不是。不论猎杀的是什么生物，每个雄性杀手有80%的可能爱上一位女孩，后者将有90%的几率死于绑架及其谋杀，100%将激起杀手同志的觉醒、悔恨、顿悟、复仇，这很俗套，也很自然。你瞧，黑手党既然是一个私人权势集团，它在本质上将“贵族”、官员行使的控制社会的权力夺到自己手中，并不是为老百姓行侠仗义的组织，要表现物欲横流和帮派火拼，那是《横行霸道》《黑街圣徒》《疤面煞星》要做的事，在犯罪事业之外，专情于一个不思量、自难忘的女孩，这就是给混混披上的伪善外衣，又一个批量产的反英雄横空出世，这是多么的深度啊。

通过过场动画中Jackie不以为耻反以为荣的犯罪生涯脱口秀，我们就知道帮派分子是些什么货色，他们看世界，无非就是钱与欲（低档的说法），情与义（高尚的说法）了。情者动心动情，义者动刀动枪，而现在第一人称枪枪枪什么的又最泛滥了，所以我觉得你可以大声反对要从同质化中独具一格，就要考虑从感情戏方面做文章，所以，追寻和挽救香消玉殒的天命真女必然成为最约定俗成又最能煽情的情节驱动力，一如《掠食》（Prey）里的Tommy追Beatrice，一如《但丁的地狱》里的Dante追Jen，一如《黑暗领域》系列里的追Jenny Romano，有道是：刀山去，地狱去，有何憾。为娇娃，甘心剖寸心。而要论煽情，谁能比得上《黑暗领域》呢？像前作开头Jackie陪着Jenny看电视那一幕，如果玩家有耐心，可以陪着Jenny看完整部《杀死一只知更鸟》，是的，前作中完整地置入了3部电影和2部漫画。可惜当Jenny遭遇不测后，这种平静生活的美好景况只能在Jackie的脑补中品味——回忆或



Mike Patton依然为大魔头配音，考虑到他曾为《传送门》里给GLaDOS的愤怒模块和《生存之旅》系列中的大众脸僵尸配音，这个角选得很明智



要夺取黑暗力量，要统治世界，游戏原创大反派Victor还是过于脸谱化，除了那张快化掉的脸



敌人穷尽残暴，是为反向激发玩家的代入感，刷货下，这个任务没有完成，报仇则是必须的



直到这里，我才对这个嘴皮的小鬼产生好感，直到这里，我才看清它那顶卖萌的帽子

幻象。在前作结尾，Jackie陪着Jenny躺在公园的草地上感受阳光，在本作中，能和Jenny在打工店或精神病院里翩翩起舞，能陪着她一起在游乐场里玩有奖打靶和游鬼屋。那一刻，江湖告急已不再重要，美人兮相伴，斯是阙堂。这种朴素生活之美，战世界和搂妹子的“毁灭公爵们”是根本无法理解的。而最痛苦的不是昨已往兮，佳人已逝，而是你苦苦追寻和挽救，结果却是佳人竟站到了你的对立面——没有什么能比“黑暗领域”（The Darkness）和“天使领域”（The Angelus）水火不容了，即使是宿主——这无疑又是文学层次上的一次升华。你也可以认为以上均为吐槽。

杀戮之神

事实上，本作并没有依照漫画原著铺陈剧情，而是依循上作的轨迹，继续讲述与黑暗领域的控制与反控制斗争，并试图解救灵魂被困厄在其领域中的Jenny，剧情明快简洁。换个说法就是单机流程过短，怀疑是否有三分之一的剧情塞到“仇杀模式”（Vendettas）中去了，IGN就评论道“制作组借用了原著的框架，仅仅说了一个很‘自我’的暖场故事”。本作仅引入了“兄弟会”（The Brotherhood）这一敌对势力，在工作人员的字幕后Jenny才被天使领域附身，至于原著中“教廷”（The Vatican）、“玛达莲娜”（The Magdalena）、吸血鬼、天启四骑士、超人什么的，都可以在续作中逐步加入进来，对于一个才发行了3部数十期的漫画，这是个可以慢慢开掘的宝库。所以设置相对单薄的剧情中，革除前作的潜入要素，将重心放到强化动作性和观赏性上来，接棒者Digital Extreme 的思路没错，他们本就擅长于开发快节奏的多人游戏，如《虚幻锦标赛》（Unreal Tournament）、《生化冲击》（Bio Shock）系列、《家园前线》（Homefront）的多人对战部分，所以对话的归对话，战斗的归战斗，节奏张弛区分明显，跟着Vinny一起“坐电梯”就是这个转换的节点。

遥想当年，《光晕2》和《使命召唤——现代战争2》的武器双持系统是个举世瞩目的创举，如今《黑暗领域》系列则再进一步，加上两条黑暗触手，四持的设定真是前无古人。最常见的情况是左手一支沙漠之鹰负责点射输出，右手一把MP7冲锋枪负责压制，左边触手扒下一扇千斤重的直开式车门来抵挡罪恶的子弹风暴，右边触手随时准备对胆敢近身的杂鱼甩出神鞭，还身背一把雷明顿霰弹枪，真是可攻可守的移动堡垒。以前我渴望获取飞行的超能力，现在倒很想要也有这样的两条省心的触手：看到地上的枪支、弹药、圣器、石雕、椅子、风轮叶片、钢筋铁管，刷的一把捡起来；看到不爽的混混，几枪过去硬直后刷的一把拽过来；连门都懒得开了，连门一起扯下来就是，真是我等懒人之福。能流畅操作的四持系统进一步使玩家看清本作主视角动作游戏的定位，否则你要如何称呼一款霰弹枪无论准心如何扩散都能准确击中30米外灯泡或敌人脑袋、冲到跟前的敌人都张牙舞爪地静待你表演完触手处刑的游戏呢？射击游戏吗？

现代射击游戏的趋势就是游戏无类型，混搭无边界。用子弹干掉一个敌人只能获得区区10点经验值（噢，现在经验值和技能树还算不算RPG独有元素？），爆头也只有20点，而处刑却有30点，这就意味着本作骨子里是表演式射击——《子弹风暴》所确立的新行业标准，道具则往往是一人、一枪、一鞭。正如在《子弹风

暴》中，玩家首先想到的是“如何让这群‘生肉’挂出创意，死得出彩”。《黑暗领域2》既然没有如该作那样丰富的地形要素和互动物件来完成表演，就可以用技能树中的花式技能来达到演出效果，尤其是“绞杀系”升级完全后，每个被触手缠上的敌人都面临着4种反人类的处刑方式，斩首断肢抽骨食心的Cult级杀戮秀表演是非常响、特别近，而前作中那些于表演无益的元素则尽可精简——潜行？用不着，这不是《黑暗地带》（Dark Sector），会拖慢节奏。高智商多类型的敌人和攻击形态多样的Boss？用不着，这不是《杀戮地带》（Killzone），于是每个脸谱化的Boss也都具备瞬移的超能力，咻的一声，化作紫烟遁走，换个阵地射击，连小兵的掩体射击技能都不具备，所以Boss的区别仅仅在于子弹，哪怕是终极Boss瘸腿硫酸脸Victor Valente，他论气势都比不过“仇杀模式”中能变身为地狱野兽（Hell Beast）的David Graves。四小鬼（Darklings）？用不着，这不是《霸主》（Overlord），对大多数喜欢番茄酱狂喷的玩家而言，策略性会稀释直来直往的爽快性，就留一个主要负责指路和吐槽足矣（题外话，我是不怎么喜欢这个粗野的满口“Monkey”的小家伙的，直到它屡次救出Jackie、还在The Darkness制造的幻想精神病院中牺牲自己为Jackie找到出路）。我想，包括Digital Extreme改用卡通渲染，也是为了提高玩家的游玩时间，若要依旧写实画风，免不了出现《死亡岛》里那种恶心的油腻观感，尤其在真?结局的地狱通道一战中手握“肉枪”打“肉人”，要写实画风，你能承受多久？

《黑暗领域2》是个通俗的自我救赎的简短故事，有着宗教神话和黑帮火拼的包装，和漫画原著也还未接轨。类似于“再生侠”（Spawn）、“毒液”（Venom）和“惩罚者”，Jackie注定是个和黑暗相伴的反英雄，包括字面意义上的，连与阳光不怎么接近的高压钠路灯都能让他两眼一抹白。虽然敌人同质化明显，战斗也缺少变化，但难能可贵的是在暴力美学之外，制作组还有一种叙事的努力，例如Jackie卧室里Jenny肖像旁那支长明的蜡烛、精神病房墙上的涂鸦，都是一种烘托手法。不少已方角色也的确让人印象深刻，尤其是包揽了整个游戏近一半台词的神经质Johnny Powell。忽略网战掉帧、小鬼的路线偶尔会卡死等小瑕疵，这是款素质优良的表演式射击游戏，正如PC Gamer所言：“就和劈开敌人肢体一样简单干脆。”当作重口味的“漫画小说”（Graphic Novel）消遣消遣就好。



即使是卡通渲染，这地狱武器也肉感十足



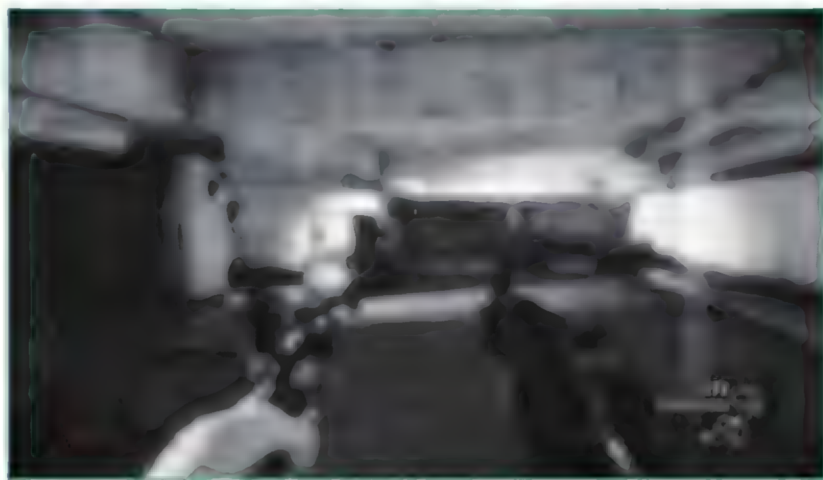
与“黑暗领域”不同是，“天使领域”的宿主一开始就被剥夺了自主权，内心挣扎都免了



“仇杀模式”中的反派气势十足，不过也是外强中干，Shoshanna隔墙就能将其打至扑街



正所谓术业有专攻，Digital Extreme以前基本是为FPS游戏代工资料片或多人对战部分



尴尬在于Jackie依赖黑暗又没有夜视能力（至少玩家没有），于是要有光，但有光就闪瞎狗眼

突袭雷区
——文艺的2B之作

■湖北 FAL



这是一款能让你眼前一亮的作品，它结合了RTS和塔防的种种优点，无需你费神费力不讨好地指挥部队东奔西走，只需要轻点几下鼠标，部队就会按照你的指令出发并占领目标平台。如此简洁明了的操作方式，足以让新手们欢呼雀跃，微操？都是浮云，AI会让部队自动交战，根据部队数据自行判断胜负结果，用不着玩家操心……总之，这绝对是一款值得一玩的好作品。

好吧，以上就是《突袭油田》的部分广告，这款由UniGine开发的塔防RTS游戏有着不同于其他游戏的玩法，自然也就有了不同于其他游戏的特殊之处——文艺的设定。

文艺的设定

这是一款简洁明了的游戏，你不需要面对长长的生产序列绞尽脑汁，你的平台会自动生产单位直到达到单位上限，你所需要做的就是把他们派出去攻克其他的生产平台或者油井，扩充自己的部队上限和规模。各种不同的生产平台会生产不同类型的部队，玩家的扩张速度直接影响到部队的成型速度。一旦部队成型，玩家便可以尝试进攻敌方的平台，夺下平台后进一步扩大自己的优势，直到占据所有的平台获得胜利。

制作组在大局的规划上也不乏各种明确的细节——初期的鱼雷艇威力小但机动性强，较高的上限数量也奠定了它初期的重要地位，初期占领平台就靠它了。中期自然是安哥拉快艇的天下，强悍的拆迁能力和并不慢的速度使得它成为了中期扩展优势的中流砥柱。后期的巨无霸坦克以及各类空军也闪亮登场，空军无视海面障碍的优势也催生了H&R的打法。当然，作品最为明显的标志——石油，制作组又怎么能放过呢？

实际上生产部队并不需要耗费石油资源，石油另有其他的用处——建造平台的防御系统需要石油，使用特殊能力也需要消耗一定的石油资源，而最强的海军潜艇、空军直升机以及维修船也只能通过特殊能力耗费石油进行召唤，石油可以通过占领钻井平台获得。因此，除了占领各种生产平台获得更多部队外，玩家还需要考虑占领钻井平台以获得长久的资源收入，另外，能够提升石油储藏上限的石油仓库也是兵家必争之地。围绕这几个重点，游戏搭建了一个较为完善的大局系统。

说到这个就不能不说说文艺的科技树了，玩过《命令与征服——将军》的玩家对这个设定绝不会陌生。作战获得经验值，占领平台建造炮台也可以获得经验值，经验值换取点数，点数可以增强部队的作战能力或者炮台的防御能力，甚至加快油田的开采速度以换取更大的优势。最顶级的科技可以动用核弹这样的大杀器，瞬间灭掉一个平台的有生力量，更不用说那些只能通过点数召唤的强力特殊单位了。

在部队的控制上，游戏并没有给予太大的空间，你只能发布命令让部队占领某个敌方平台或者让他们防御本方的平台。换句话说，你可以把他们当成一个个可

移动的炮台，既可以让他们出发攻城略地，也能让他们打退敌方的一次次进攻保证自己的平台安全以及部队规模。同时，利用部队的特殊属性可以发挥他们最大的优势：海军初始的小摩托艇机动性强，不易被击中，很适合当炮灰；安哥拉必然是拆对方炮台的主力；空军的海鸥滑翔机和直升机可以无视海面障碍直线飞行进攻目标；巨无霸坦克皮糙肉厚，很适合成为Tank类的吸引仇恨职业；维修船能够为部队修复伤害，是持久战中较为重要的存在；可以随意设定召唤地点的潜艇和双翼直升机更是偷袭敌人大后方的利器，如果使用得当完全可以逆转战局。

同时，在基地的防御上，仅仅依靠部队也并非万全之策。每个生产平台也提供了5个防御炮台供玩家辅助防御。每个建造位置可以在机枪重炮防空炮台中三选一，每种炮台对相应的部队有伤害加成判定。如何选择炮台也是玩家需要慎重考虑的问题：机枪炮塔可以收割小型军舰，但遇上了坦克潜艇就只能给对方挠痒痒；重炮炮台固然可以让大型军舰“内牛”满面，可是遇上了四处乱窜的小鱼雷艇却力不从心；防空炮台对空军威胁很大，不过假若对方全是海军部队，也只能沦为挨打的靶子。因此，搭配一定的部队同时根据敌人的部队情况灵活选择防御炮台才是王道。当然，防御炮台也能消耗一定的石油进行升级，升级后的防御炮台在火力防御生命上都有全方位的提升，对于某些重要的战略平台，一套升级完备的防御炮台是必不可少的。

2B的细节

好吧，说了这么多，也许你会认为这是一款不错的作品，设计十分文艺，画面也十分文艺，升级系统更加文艺。你迫不及待的要去体验一把了。你进入了游戏，大呼着要和对手大战三百回合，然后……

费了一番力气后，你成功地轰杀了占据油井平台的土著们，成功地将平台收入麾下，自然而然的，你想到了防御，可是，这“坑爹”的油井平台居然没有提供防御措施，你不能在上面建造任何的炮台。好吧，大不了我分军把守。留下25%的部队后，大军继续前进，目标是敌方的重型坦克生产平台。生产平台的炮台果然不是吃素的，你的部队被揍得七晕八素，好在后方的部队也差不多集结完毕，同时你也想好了下一步的对策：大部队进攻敌人的油井仓库，小部队佯攻生产平台，所谓声东击西是也。恩？等等，这面板上选择的部队比例怎么只有25%、50%和100%三种选择？制作组难道连个75%都懒得放上去么？算了，先选择25%部队佯攻吧，剩下的部队全军出击！等等，敌方的大部队也正朝这边开进，我们只需要


游戏的主菜单非常明了，也会不时弹出小提示和单位介绍


科技树是整个游戏中比较文艺的存在之一


你可以跟随某一个单位的视角体验一把TPS的感觉，但作用不大


核弹是最强的大杀器

等着摩拳擦掌大干一场就行了！什么？由于路线出了偏差，双方部队竟然擦肩而过，你的大部队几乎不费什么力气就攻下了仓库，可是敌方的大部队却把你防御精良的重型坦克平台攻了下来，即使是5个最高级的炮台也禁不住敌军两三次的火力轰炸。接着你便只能眼睁睁的看着至关重要的重型坦克生产平台落入敌手，你不禁开始咒骂这群制作人为什么把部队出击行军路线设计得这么简单粗暴——省省吧，没准制作组全体员工刚痛饮伏特加现在正准备进入与性别不符的厕所呕吐不止呢！

好吧，你大概已经猜到了，这是一款俄罗斯人出品的游戏，但凡“毛子们”做游戏，总会有些地方让你瞬间五雷轰顶。而他们做出来的这款游戏，似乎更像是一个半成品。没有什么过多的计算，部队只会围绕着平台做匀速圆周运动，即使在攻占敌方平台时部队也改不了这么坏毛病。对抗炮台时绝大多数时间部队都没有机会开火，只能慢慢转到特定角度与炮台进行1v1或者Nv1的漫长过程。

问题就在这里，炮台的建造和升级需要花费大量的石油和时间，一套升级完备的炮台可以耗掉你总资源的一半。然而，只需要两个生产平台的兵力，你就能将这些炮台全数轰下，而且部队还是免费提供的，只要你占有生产平台，就会有源源不断的部队增援。相比之下，防守的一方显得太过于被动，极大的投入和风险换来的却是微不足道的一点安全感。进攻比防守重要无数倍，平衡被打破的后果只有一种：双方极力攻占对方的生产平台，而对自己的生产平台弃而不顾——反正达到生产上限后那些平台也没用了，大不了以后占回来便是。战争就在这种无味的拉锯战和声东击西中一点一点消磨着时间和玩家的耐性，直到最后玩家忍无可忍以怒删作为回应。

最让人忍无可忍的自然是部队的出击或者集结，部队只能移动到平台附近做匀速圆周运动，除此之外哪里也去不了，想展示一下大局观念？想让部队在半路上原地待命，展开一张大网守株待兔？别做梦了，老老实实去打平台吧，你的部队只能在各个平台间疲于奔命，不过算算跑路的时间和来回抢夺平台的过程，好歹也是提升了游戏的可玩性，不然10分钟不到的一局战斗实在是太无聊了，不是么？鉴于制作组已经喝得够多了，我们还是对这点睁一只眼闭一只眼吧。

既文艺，何2B

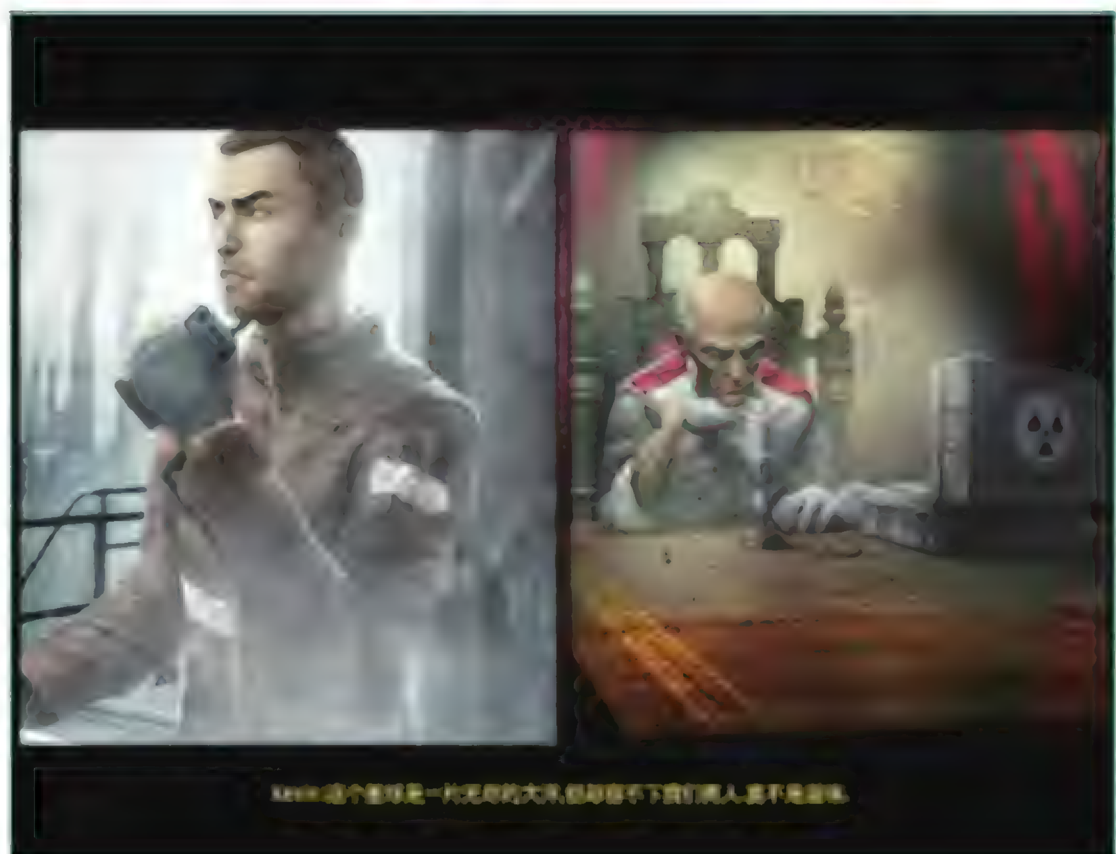
总体来说，这只是一款尚不成熟的RTS和TD结合作品，两者的元素并没有很好融合起来，反而让游戏愈发生硬。《突袭油田》的制作组有着不错的想法，他们也努力地试图让这款游戏充满内涵。他们的确做到了，无论是设定还是游戏画面在同类设定中都属于较高水平。但这款游戏也不免染上了俄罗斯游戏界的通病——总有些设定会让你哭笑不得，总有些提示会让你大呼“坑爹”，总有些细节能雷得你外焦里嫩。掩藏在华丽画面和文艺设定下面的是2B的细节处理，而这些细节就像布满了水雷的海洋，活生生的毁掉了玩家之前好不容易建立起来的一个良好印象。如果你当初对《命令与征服4——泰伯利亚的黄昏》充满期待，游戏发售后的当头一棒必然让你记忆犹新。如果你还想重温一下那段故事，就去玩玩这款《突袭油田》吧。



占领所有的平台即可取得胜利



游戏的统计画面还是那么回事，和一般的TD并无区别



大概是为了节约成本，战役中制作组采用了静态图片过场的方式



连战役中都充满了扭曲感，替代能源的出现让油田失去了存在的意义

哲学的争斗
——《星球大战》的真正核心

■天津 半神巫妖

有人将维德把皇帝扔下反应炉归结为亲情的胜利，我完全不这么看，这分明是哲学的胜利！



近几个月来在网游领域最为重要的消息当属《星球大战——旧共和国》的上线了，这款由Bioware制作、花费了EA 2亿美元制作费用的网游从一开始就将矛头对准了《魔兽世界》那庞大的市场份额。而在游戏于2011年12月20日北美发售之后的销量情况也充分证明了《星球大战——旧共和国》的实力：两天内该作就获得了100万名付费玩家。

这款网游和《魔兽世界》一样，脱胎于一款单机游戏：《星球大战——旧共和国武士》系列。这个单机系列游戏有两款作品，分别是Bioware制作的一代和黑曜石制作的二代《西斯领主》。难能可贵的是，这两款单机RPG游戏在角色扮演历史上也有着很重要的地位，甚至有人把其一代称为Bioware制作过的最好游戏。

而另一种声音，则对《星球大战——旧共和国》这款网游提出了质疑，认为她的成功除了因为是建立在一款成功的单机游戏的基础上之外，更最重要的原因是《星球大战》这个无比响亮的品牌。

确实，《星球大战》这个品牌在欧美电影、游戏、漫画、小说等各个文化领域的地位几乎是不可撼动的第一。不是有过传言在英国的全民宗教调查中排第三的宗教信仰是原力么？可能很多人觉得《星战》不过是老套的科幻电影而已：宇宙飞船大乱斗、奇形怪状的外星人……其实这样说也不完全错误，但是《星球大战》之所以被归为太空史诗歌剧而不单单是科幻电影，之所以从最早的系列电影到上升为欧美文化的代表都是和其中以“原力”为主要核心的哲学观念分不开的。

可以说，原力这个混合了东方哲学理念和西方科学精神的概念才是《星球大战》风靡几十年的最大功臣。毕竟，眩人的电影特效随时都可能被后来者超越而博大精深的哲学思想则永生不灭。

于是，《星球大战》的电影、漫画、小说、游戏都有了和其他同类型题材作品不同的标志，那就是“星战”宇


《星球大战——旧共和国武士》是Bioware乃至欧美RPG的顶尖之作


国外粉丝对《星球大战》的狂热可见一斑


《星球大战——旧共和国武士》的经典人物

宙中矛盾的核心其实是一种哲学理念的争斗。这种争斗衍生了绝地、西斯两大集团，这两大集团的斗争演化成了一场场惊心动魄的宇宙战争，而这一场场的战争则构成了整个波澜壮阔的史诗。

那么本文就追本溯源，分析一下原力里包含的哲学理念，看看它是如何影响了《星战》整个宇宙的历史并且造就了《星球大战》这个不朽的文化品牌的。

原力的本质是什么?

从物理学的角度，宇宙间存在着4种基本力，即万有引力、电磁力、强力和弱力。万有引力、电磁力属于宏观范畴的，而强、弱力则是微观粒子之间的力。这4种力中的万有引力由质量引起的空间扭曲而产生，存在于宇宙万物之间；电磁力由电子间相互交换光子而产生；强力是把夸克结合在一起的力而弱力则存在于原子周边空间是引起放射性衰变的力。

这4种力以一种微妙的平衡构成了我们熟知的宇宙环境，这种平衡体现在可以精确到小数点后无数位的参数中。而在《星球大战》中原力的本质，其实就是一种可以影响这4种宇宙基本力的能力。

电影、游戏中那些强大的原力技能其实都可以用这4种基本力来解释：原力推、拉是原力影响了万有引力；原力闪电是原力影响了电磁力；甚至可以预知未来的原力技能也是原力使空间发生扭曲让使用者通过虫洞接触到未来时空所带来的能力。

于是，在《星球大战》的宇宙中，就有了那么一群人：他们的体内的纤原体（可以感知原力的细胞体）可以让他们操纵原力，而通过操纵原力他们就可以任意操纵这4种宇宙基本力。试想一下，能够随意操纵宇宙的基本力是一种多么强大的力量，那么有这种天赋的“原力感知者”凭借着自己的天赋可以影响整个宇宙的命运也就不奇怪了。

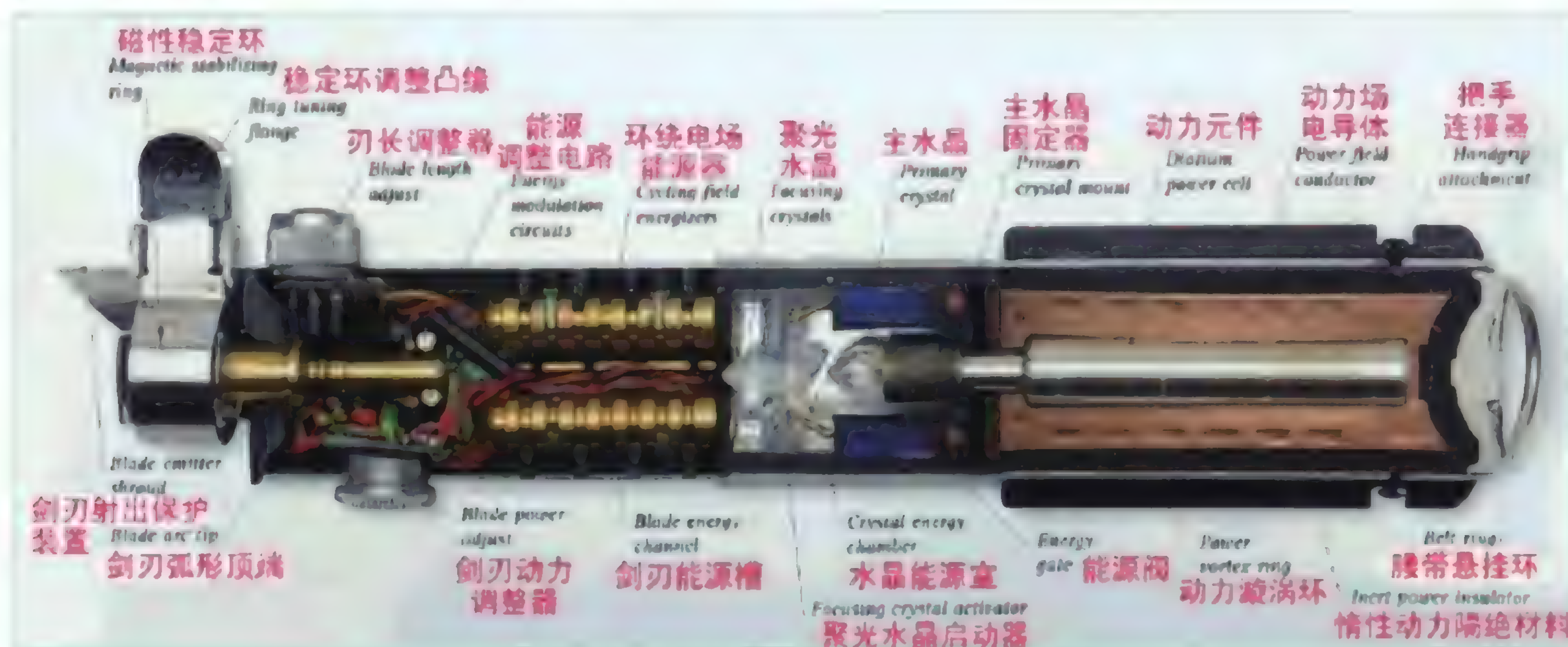
有的读者也许会说，解释了那么半天，原力和其他奇幻、科幻小说中的超能力也没什么不同，只是让某一个群体有了超人一等的力量而已。不过如果是这样，那么《星球大战》也就只是一个一流的科幻史诗而已，绝不可能拥有如今的地位。《星球大战》中的原力绝不是超能力这么简单，因为它被分为了光明和黑暗两个面，这两个面和原力使用者之间互相作用，从而为整个星战宇宙带来了无穷的哲学魅力。

也就是说，原力使用者的性格会影响自身原力的性质，而原力反过来也会影响使用者的性格。这种设定不要说在上世纪，就是在如今也堪称一大奇思妙想。因为它让一个简单的超能力设计拥有了哲学层面的含义，而宇宙间光明与黑暗的斗争其实就是原力在哲学层面上的争斗体现。


《星球大战——旧共和国》网游的经典NPC

原力哲学层面争斗的体现

按照星战编年史的记载，帝国历前的250 000~52 000年宇宙的旧共和国形成，使用原力的绝地武士出现，而其中一些沉迷于原力黑暗面的绝地武士被共和国驱逐。在这些黑暗绝地武士的流放中，他们奴役了一个类人种族——西斯，并成为了西斯一族的统治者，自称为西斯黑暗大君。几千年后西斯帝国发展壮大，西斯一词也成为了原力黑暗面使用者的代名词，同绝地对立。



“星战”的魅力之一就是严谨的设定

因此在星战世界中，拥抱原力光明面的就是绝地武士，他们的教团是共和国乃至宇宙的守护者，而拥抱黑暗面的就是西斯，他们想方设法要除掉绝地并且统治宇宙。

到底什么是原力的光明和黑暗面？电影其实已经给出了答案。在最早的经典《星球大战》三部曲中尤达大师和欧比王大师都曾经解释过，平静代表着原力的光明面，而恐惧、愤怒、冲动则会将人导向原力的黑暗面。

于是，《星球大战》几万年的战争就有了对立的双方：绝地与西斯。他们都认为自己才代表着原力正确的道路，并且极力想消灭对方。而在这其中的绝地大师、西斯大君个人们在光明、黑暗之间的游走也就成为了《星球大战》主要的人物刻画方向。

几十年来，通过电影、游戏、漫画、小说的积累，《星球大战》系列的历史已经被塑造得相当完善了。各种电影、漫画、游戏主要集中在星战历史的三个阶段：一是以6部电影为主的时期，这期间西斯只剩下两人并且凭借维德的堕落消灭了绝大部分绝地武士，推翻了共和国。最后又因为维德的觉醒而最终消灭了西斯重建了共和国。这一时期虽然拥有6部经典电影的刻画，但是时间只跨越了几十年。二是由漫画、小说为主要素材的新共和国时期，此时期紧接着6部电影，描写了和原力几乎毫无关系的遇战疯人的入侵。而第三阶段则是由游戏、漫画、小说为主要载体的旧共和国时期，这一时期就是在6部电影之前4000余年前的那个绝地西斯针锋相对的时代，也是《星球大战——旧共和国武士》游戏所在的时代。

无论在这三个阶段的哪一阶段，我们都可以发现其中哲学层面的争斗都是宇宙各大事件的深层次核心原因。绝地武士们信守着平静的准则，这种准则严格地渗入到他们的一言一行中。绝地武士对待任何事情都不能表露出过于激动的情绪，这种东方禅宗的哲学理念近乎苛刻地让绝地武士远离了黑暗面。而西斯一族则将自己的愤怒灌输于日常生活中并从中汲取力量。这两种截然不同的处事方法决定了双方对于原力的掌控力，从而决定着宇宙的大势趋向何方。

哲学的争斗真的有意义吗?

这种设定细分析起来很有意思，两群超能力者因为自身性格不同而拥有着不同类型的超能力，却又因为超能力类型的不同都想消灭对立一方，消灭的过程形成了宇宙的战争。而如果让旁观者去说，那么因为哲学理念所进行的数千年的战争到底值不值得呢?

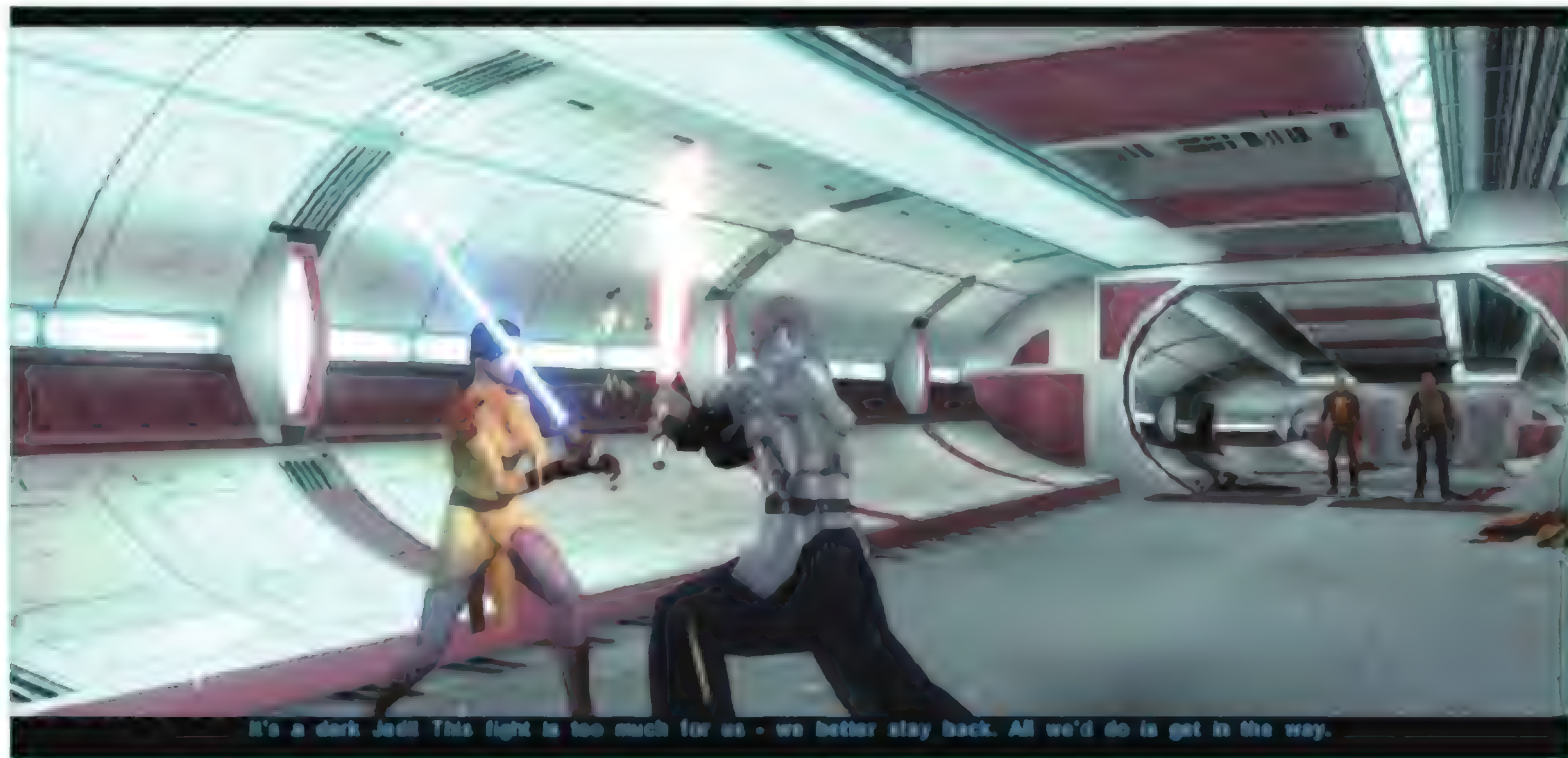
我们知道，现实中一个人所秉承的哲学理念肯定会影响这个人在生活中的性格、处世态度等一系列方面：一个信奉与世无争、无为而治的人绝不会因为一点小事就和别人斤斤计较甚至破口大骂；而一个信奉自我主义的人也绝不会事事谦让。这种观点就是星战原力光明、黑暗论的核心。比如西斯之所以残暴，是因为他们使用了原力的黑暗面，而使用黑暗面则是因为他们信奉愤怒、冲动的哲学。这种哲学层面简单的逻辑“推理”其实是卢卡斯这位“星战之父”对现实中某些现象的一种影射。


以消灭原力本身为目标的柯瑞亚，《星球大战——旧共和国武士2》玩家的导师

我始终认为，在现实生活中，也许我们并不会特意去学习并且宣称自己信奉某种哲学，但是如果你仔细分析，你总能发现每个人其实都在按照某种哲学观点生活着。比如我们经常会说某些人自卑，那么这种自卑是不是就是原力黑暗面中的恐惧？我们说某些人脾气不好，那么自然对应的就是愤怒，而批评某些人做事不考虑后果则明显是冲动。

那么有这三种性格的人，在“星战”世界中很明显会逐渐走向原力的黑暗面，从而演化成残暴的西斯。那么在现实中，有这三种性格的人也同样会在生活中变得暴戾从而做出一些危害社会的行为来。

也许这就是所谓的“性格决定命运”，“星战”中的宿命论应该大多就是这个含义吧。但是同样，《星球大战》中的平衡论也一直是主题，尽管绝地武士和西斯都认为消灭对方之后原力



《星球大战——旧共和国武士》是《质量效应》的前身


东方网游风格的“星战”人物很不协调

才会平衡，可实际上双方共存才是真正意义上的平衡。任何一方过强都会导致原力的自动调整：星战六部曲其实就是一个例子，原力的光明面过于强大，所以维德才会堕落并且消灭了大部分绝地武士。而之后的西斯又过于强大，于是维德再次充当了原力的棋子，消灭了西斯。这也是维德身上宿命论的体现，也是他的可悲之处：一个人充当了宇宙平衡的棋子，拖着残破之躯迈向那注定的终点，宇宙也许最终平衡了，但是那棋子的悲哀又有谁能了解？

这种平衡论也同样是对现实世界哲学的一种影射：我们生活的世界里永远都会有各式各样的哲学理念，有唯物主义者就有唯心主义者，有老子的无为也有尼采的超人哲学，换句最通俗的话，有好人永远也会有坏人。任何一种哲学都不可能消灭其他的哲学思想而独立存在，而善与恶也永远会斗争下去。

那么，哲学理念的不同带来了不同性格的人，不同性格的人试图掌控同一个宇宙，那么自然就会发生战争了。这一点其实也是卢卡斯对整个人类社会某种悲哀的反思，在星战世界中，光明面和黑暗面斗争了上万年，起起伏伏、你死我活之后根本没有分出任何胜负。而在现实中，人类因为各种思维方式、哲学理念、政治主张的不同而导致的你争我斗也同样经历了几千年前不分胜负。卢卡斯是不是在通过《星球大战》嘲笑人类这种无谓的争端呢？


维德的两次转变影响了原力的平衡


黑曜石塑造了很多经典的RPG人物形象


回归光明的阿纳金在原始电影中的形象，重制DVD中被换成了年轻的海登·克里斯滕森

《星球大战》中的外星人形象深刻影响了包括《质量效应》在内的很多作品

也许，这就是《星球大战》真正的意义所在——揭露整个人类历史几千年争斗背后的可笑。这种可笑就在于人类总是想以某种理念去改变其他人，从而走上了机械的为了理念而理念的道路。绝地武士不正是如此么：为了不让绝地武士有情绪，他们是严禁恋爱的。

第三条路是否存在？“星战”再次给出答案

那么如何能够超脱于这种俗世的观念之上，《星球大战》电影没有给出答案，黑曜石制作的《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》却开启了探究之路。

在《星球大战——旧共和国武士Ⅱ》中，玩家的导师柯瑞亚既不是绝地武士也不是西斯，而是二者兼有的身份。这位强大的原力使用者的最终目的竟然是消灭原力本身。她认为原力是一位阴险的神明，为了所谓的平衡引发了宇宙间无穷的战争，如果没有了原力，那么也就没有了战争和苦痛。

这种在哲学层面上大胆的跃进甚至超过了卢卡斯原作电影的高度。我们在现实中如果能够摈弃各种无谓的理念之争，放弃那种总想用自己的哲学理念改变别人的想法，是不是整个世界就大同了？

答案其实仍旧由《星球大战》给出了：在《星球大战》的漫画、小说中，对于原力提出了有别于光明、黑暗两面的划分方法，那就是统一原力和生命原力。这种划分方法是较新的原力哲学，认为原力并不存在简单的光明与黑暗面，原力使用者本人的善恶完全取决于其内心而不是他所使用的原力类型。

这就是了，这个答案回答了前面的问题，那就是人类即使放弃了各种不同的思维方式、哲学理念、政治主张，也不能解决一切争端。归根结底人类的这些主张、理念都是手段而不是本质，就好像使用愤怒的黑暗原力照样可以用来做好事一样。只有所有人在内心深处真正做到都去追求真善美摈弃假恶丑，那么这个世界才有可能告别争端和痛苦，而这也恰恰是最难做到的。

说到底可以总结为一句话：是，人们确实会因为诸如平静或者愤怒这两种不同哲学的处事方法导致人性的不同，但是也不能机械的归结为平静就是好、愤怒就是坏并且最终因此而开启争端、将矛头对准哲学理念而不是人们自身。这就好像“文革”中的某些错误理念，比如“知识越多越反动”，知识就好像原力的类型，类型没有错，要看用在什么地方，用来搞发明创造那就是有益于人民，用来发动战争那就是错误。也许这就是原力带给我们的哲学思考吧。

经过以上的分析，我们可以清楚地看出《星球大战》有别于其他科幻、奇幻作品的地方。后来Bioware的《质量效应》虽然是一款继承了《星球大战——旧共和国武士》精神的作品，里面也有类似原力的生化异能，但是就没有对这个能力做任何这种哲学层面的深入刻画，不能不说是一种遗憾。而《星球大战》的传奇仍将通过漫画、小说、游戏不断延续，其中带给我们的哲学思考也同样将值得我们继续深入探究下去……

从黄皮肤看向蓝眼睛的“魔兽世界观”

■晶合实验室 无芜



每件事情的开端都是最美好的，因为你不会知道这样的开始会给你未来的生活带来什么或是带走什么，未知本身就会有一种魔力让人上瘾。《魔兽世界》之门的开启对我来说就是这样一个未知让我上瘾的开端。

《魔兽世界》的开端对我来说是非常不易的，因为我曾数次与它擦肩而过。国服刚公测的时候，我忙于出国的事情，一直未能进入到这虚幻的魔兽世界中去，再次见到它已经身在美国了，可那时偏偏又踌躇于不知该选择哪个种族和职业。受《天堂2》影响，对于人物角色的美观度很是苛刻，而《魔兽世界》那个时候唯一能吸引我的种族就是暗夜精灵，但是又不甘于玩联盟，于是此事就又搁浅了。真正下定决心开始魔兽世界之旅是在血精灵这个新种族诞生的时候，也就是《魔兽世界——燃烧的远征》这个资料片出来的时候。那时还没有意识到美服和国服在更新的时间上有先后，只是单纯地抱着以学习英语为借口玩游戏的心态去到了美服，从此《魔兽世界》之门就这样被我开启了。

下文我会给读者详细讲述我在美服的所见所闻以及分析美服存在的问题，当然我不能以点概全，所有的总结和经历都是从Blackrock这个服务器来的，而我的观点也仅限于我个人看到和感受到的。

美服的做任务升级环境

在美服升级做任务其实是比较轻松顺利的，此话怎讲呢？做任务最怕也最恨遇到的情况无非两种：第一，有人抢怪；第二，有人Gank。遇到第一种情况是很闹心的，如果对方是联盟的，首先语言不同，所以你没有办法对他动之以情，晓之以理。那么此时就出现两种选择，要么杀之要么忍之，杀呢，你就要开始以他的职业等级以及血量来分析取胜的可能性，否则你主动挑起杀戮，反而葬身血海岂不是很丢脸，可是就算是取胜了也存在一个隐患，那就是如果对方不爽了，很有可能会原地复活与你


看看《天堂2》的人物，何等美丽，不能怪我动摇了吧


暗夜精灵看起来总觉得哪里别扭

让人恼火的，美服是有的，但是好在碰到的次数很少，那种高级别在低级村溜达寻找乐子的无聊玩家还是属于少数的，通常的情况都是高级人士无意路过你身边顺手几招把你秒了，便又继续他的旅程。所以你完全可以只当是被怪打死了，跑回来继续做任务就好了，那种鞭尸啊坐在你尸体上不走的事情是少之又少的。


当时最吸引我的就是暗夜精灵的这个坐骑，实在是很有气势



总觉得暗夜精灵的男的很猥琐，这张彻底表达出来了

讲到这里读者们肯定觉得多好的一个游戏环境啊，多和谐啊，那你就错了。美服的玩家确实Gank和抢怪

大战三百回合或是上大号更甚者叫来一群狐朋狗友，那任务就迟迟没办法继续下去了，所以说抢怪是一件很让人烦心又纠结的事情，严重影响整个一天的升级进度以及心情。

然而美服的抢怪氛围是很淡泊的，特别是在联盟和部落之间，不知为何也不知从何时开始两股做任务的势力形成了一种无形的和谐。很常见的画面就是同一个地方，左边站着1个联盟玩家杀怪做任务，右边则站着1个部落玩家同样在杀怪做任务，这2个人在一般情况下是决不会去杀彼此那边的怪，仿佛中间被画上了三八线，谁也不会主动挑起是非。

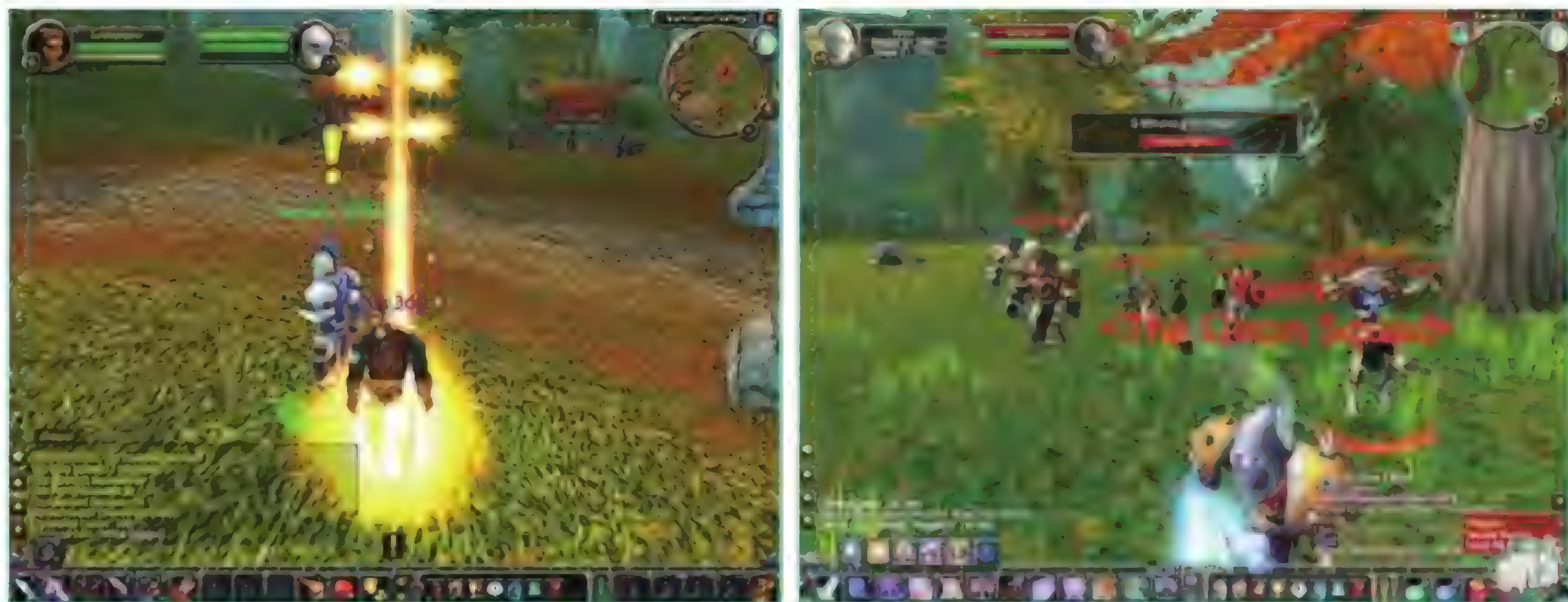
另一种情况比较混乱，很多部落和联盟的玩家在同一个地方杀怪，场面很乱，大家估计都在用Tab键选怪，很微妙的是当你打了一只怪，会发现数个联盟朝你这只怪跑过来，但是当他们发现这只怪正在执着地殴打你时，数个联盟就又同时转身了，总有种让你觉得即将被群殴的感觉。当然在此说的现象是指多数时候，偶尔有个不知好歹的跟你抢怪也是正常的。

第二种被人Gank的情况那是相当的少之又少，但是他们有一个特别的爱好，那就是屠村，高级玩家乐此不疲的事情便是去到那些低级村庄屠村，这还不是最恶心的，最让人抓狂的是他们会把你交任务的重要NPC杀了。有一次，我就为此在一个村里绕来绕去，网页查来查去都找不到要交任务的NPC，最后才发现人生一大悲剧啊——我们敬爱的NPC殉职了，便只能乖乖的站在旁边等再生啊。他们目标中另一个爱杀之人就是飞行师了，这个也着实让人无语，等再生还是徒步跑去到目的地呢，成为了你心中的一团无名火。当你级低时受此“爱戴”太多后，你满级后想做的第一件事也就无可厚非地变成了屠杀重要任务NPC以及劳苦功高的飞行师了。

探寻美服公会的内幕

美国的玩家很注重PvE，也就是副本和Raid，完全PvP的玩家比例是很少的，他们的乐趣主要体现在定期的公会Raid。战场里的很多玩家也都是PvE和PvP兼顾的，每周固定几天跟着公会打副本，其它时间要么是因为无聊要么是因为第二兴趣就会去打战场拿一套战场装备，大多数的美国玩家都是这样的，只玩PVE从不进战场的玩家也是大有人在。所以在此，美服的公会管理以及Raid组织是需要着重讲讲的。

我进到的公会在当时服务器排名是比较靠前的，当然并不是数一数二，但公会系统已经算是相当完善了。首先，公会是由公会老大为主导，往下则是每个职业有个负责人，也就是所谓的Officer。老大不负责招人同样也不负责把关，招人是各个职业负责人的任务，他们对自己的职业了解所以便于招到靠谱的玩家，但是这个公会的会友多半是朋友介绍的，所以也就省去了考核之类的，还算是比较有人情味。初进到公会，你是基本上不会马上进到Raid组的，你的装备或许跟不上进度，所以你需要继续自己刷副本拿齐装备，如果你的装备不错，你就要进入坐板凳这个阶段了，因为Raid组通常是满的，但是你也不用太失望，坐板凳这个系统是非常人性化的。比如今天的Raid是晚上7点开始组人，那么你准时上线坐板凳，公会老大就会



有没有想过当你即将交任务升级的时候，你找不到这个NPC了，他倒地身亡了　放心，这种情况是少数，但是这个地图的某个村庄可是屠村的重点目标

把你的名字也加到攒DKP当中，如果今天有人没来，那么DKP最高的板凳选手就可以上场了，当然DKP的值也直接影响你拿装备。坐板凳并不是无事可做的，这是新人建立人气和关系的最佳时机，老大及Raid友们都在等人上线，胡侃瞎聊的时候就来到了，你利用这段时间打入军心拉拢人心，不出意料的话，下次或者下下次Raid应该就会有你的位置了，所以说，美服的公会多多少少还是要靠拉拢人际关系存活的。我那个时候运气非常好，没有拉拢关系也没有坐板凳刚入会就直接参加Raid了，这主要是靠职业以及天赋取胜啊，因为德鲁伊治疗系是当时公会的紧缺。

美服的公会Raid贯彻的是绝对听指挥，所以音频是必须的。首先，老大的指挥在第一时间要绝对服从，如果你觉得有误可以在灭团了之后或是打之前与老大商量探讨，但是在打Boss的中间，老大发出的任何命令都要当即完成哪怕是很明显的错误，因为你担不起灭团的重责，但是老大犯错就另当别论了。当然美国人还是很虚心的，如果是他的错误造成了灭团，他是一定会向全Raid道歉的。其次，能力与技术是你在公会生存的光环，但是并不是你生存的根基，这话怎么说呢，你的DPS和HPS很高的话，你同职业或是同天赋的会友会夸你会觉得你了不起，然后问你诸多问题怎么提升自己的DPS或者HPS之类的，但是老大从来不会夸也不会因为这些就对你有什么特别待遇，老大关心的数值是你“Kick”了Boss多少次，你解毒了多少次，这些会影响到灭团的数值是老大关心的，像是治疗，老大不太会关心你的治疗量是多少，他关心的是你的过量治疗，太多的话他会觉得你浪费MP。当然这些数值一般都是在灭团了之后看的，如果通过了，谁还会看这个啊。



一个人孤独地面对这大千世界

我曾经也去过几个在美服的中国玩家公会，让我觉得差别最大的就是Raid的时间规划，中国玩家有些随性，变换时间的可能性很大，保不齐今天Raid就取消了，要不然本来今天没有Raid，在线人数挺多大家兴致也很高就组队Raid去了。在美国玩家的公会，时间是定死的，说是哪天Raid就是哪天，而且开始的时间通常都不会延迟。另外，美国玩家对于新Raid并没有中国玩家那么执着，中国玩家公会打一晚上Raid是不奇怪的，一遍一遍打，抱着“非要Down掉这个Boss不可”的信念。而美国玩家的公会总是在规定的时间内结束，比如Raid时间是7点到11点，那么11点是一定会结束的，顶多觉得有机会再多试一次而已，而且Raid的途中是会有休息的，通常是在灭团数次或是顺利Down掉Boss之后休息5分钟。



在怪兽的面前我们是渺小的，但是不要怕，我们有公会！

那些潜伏在美服的中国玩家

在美服其实有很多中国玩家，当地美国玩家是这样形容中国玩家的：技术不错但是最不听指挥。这样的印象是如何形成的呢？主要在于中国玩家的装备通常不会很差，所以组队的时候也是很乐意组中国玩家的，另外中国玩家DPS的数值是很高的，对于Boss的大招的应对也很熟练，久而久之，中国玩家技术不错这点也就传开并且树立起口碑了。但是最令美国玩家头疼的一件事情就是中国玩家是最不听指挥的，有时候跳过Boss或是换一种打法抑或是直接让某个中国玩家负责一些职责时，中国玩家通常就都无视了。比如有一次，在队里有个盗贼，我们让他隐身到前面看看有没有隐身怪，说了很多遍，他一动不动，后来队里就有人问说：Spanish？Indian？Chinese，you muse be Chinese！（西班牙人？印度人？中国人，你肯定是中国人）这回这家伙出声了，打了个Chinese在对话框里。于是慢慢地美国玩家也发现了问题的关键，不是中国玩家不听指挥，是他们听不懂指挥，简单



公会Raid，阵势多和谐

来说就是他们听不懂英文，所以就算是美国玩家说得再详细再苦口婆心，中国玩家也没办法做出任何回应。这样一来就形成了一个怪论，只要是在队里从不说话从不回应也不听指挥的就一律被当做是中国玩家了。其实这些听不懂英语的中国玩家让很多美国玩家佩服，有时候他们自己都说这种到语言不通的服务器玩游戏的勇气他们自己是没有的，并且可以玩得这么好，实属不简单，记得有一个美国玩家就跟我说过他曾经去到韩服玩《RF OL》，没升几级就玩不下去了，他形容道："语言不同简直太痛苦了！"

有时候无意间总爱和国内国服的玩家朋友聊天，因为美服出的进度快，所以他们很乐意从我这里得到很多咨询，他们总爱调侃说："你是不是在音频里一讲话，你们公会的装备就都先给你了啊？"据我所知，女性玩家在国服是很受欢迎的，至于为什么我无从得知，我只能说在美服女性玩家是完全没有什么特殊待遇的，虽然也是比较稀有，但最多就是对女性玩家比较有耐心一些，其他还真没有什么特别的。

美服的玩家年龄层

综上所述，美服存在着很多特点，我认为是跟国服大不同的，但这些特点为什么会形成呢？归根究底是玩家人群的不同，美服的玩家很多都是在工作的美国人，他们的时间固定，所以不会有常年在线的现象，《魔兽世界》只是他们生活的一部分，他们可以很上瘾，但是也仅限于下班时间。他们的时间规律，所以不会出现对着一个副本或是一个Raid死磕、几天几夜不睡觉冲到满级、不停地刷装备等等这些现象。这些玩家的素质很好，因为他们并不会把游戏放在生命中第一位，有很多玩家已然成为父亲，就更不会沉迷游戏，游戏对他们而言是真正意义上的娱乐。说句题外话，在美国《魔兽世界》是相当普及的，但是还从没听过女友或是妻子极力反对之说，我曾问过几个已经是父亲的美国玩家难道他们的妻子不会反感他们玩游戏吗，他们的回答很随意："这有什么好反对的，这就像是下班了看本书看部电影一样，有时候我老婆还跟我一起玩呢。"确实，老外的思想还是相当开放的，但是回过头来一想其实像是美国玩家的这种玩法，不耽误工作不耽误生活，很难找到理由阻止吧。也就是因为如此，黑装备之类的情况就很少发生了，因为对他们而言，此举动毫无意义也害人害己。另外因着美国玩家有很多都是这样年龄层的人，游戏里也就自然而然显得和谐并且游戏方式也很有规矩，特别是公会的管理，Raid的指挥，装备的分配这些都形成了一种既定的方式方法。

光芒背后暗淡的缺失

我承认，美服有很多光鲜亮丽的地方，比如它提供给玩家的一个和谐游戏环境，比如它完善的公会系统，但事实上它并不全是光芒的，从某种意义上来说，美服缺少了一些人情味。那种你被Gank了，公会好几个人过去帮你的情形是很少见的，除非真的是现实中的朋友，否则大家互相帮忙组队做个任务还好，这种挑起战役两肋插刀的事情还是很少有人挺身而出的。所以说如果不是三五一群的现实好友一起玩《魔兽世界》，你很有可能将会面临孤独无聊这件事情了，就算是进到了一个不错的公会，胡侃瞎聊是常有的，但是真说什么兄弟情谊、哥们义气之类的那是很难找寻到的。另外一点值得吐槽一下就是有时候会觉得他们很死板，不懂得随机应变，不懂得变换玩法。比如一个Boss，他们用最笨的方法过了，那很可能以后就会一直用这个方法过，也许是因为脑筋比较直不会去想其它简单的方法，也许是因为不敢尝试新方法害怕灭团又要重来。总而言之，跟他们玩很容易就成为像是批量生产一样，套路方式都是不会变通的。最后要说的就是美服的公会很容易因为一个人而全部散伙，通常老大一走或是因为去度假了或是因为"魔兽"厌倦期之类的，整个公会也就随之散了，我在的那个公会就是因为老大突然说自己"魔兽"倦怠期了，基本有一段时间不会上"魔兽"了，此话一说，每天都有离会的，久而久之，Raid也凑不齐人了，聊天频里也冷清了，公会也就此散了。


德鲁伊的这个职业和这个天赋可算是帮了很大的忙啊


美服里面这种排队行摆阵势的场景是很容易见到的


这个尖尖的东西特别烦人，无聊的玩家总是放一个在人群中，害我无意点到传送走了

其实在玩美服的这6年里，感触最深的就是总有种在别人的地盘上玩的感觉，虽然我从没玩过国服，对国服也只是道听途说，但是我想归属感这点还是毋庸置疑的。

魔刃OL（http://mr.263.cc/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	宁夏网虫
运营公司	宁夏网虫
版本号	1.00
游戏体验	浪费时间



2D玄幻类网游，游戏整体而言完全担得上“烂到爆”这个称号。画面处于10年前的水准，系统设置处于20年前的水准，操作处于30年前的水准。玩家出生在新手村后，没有任务，没有指引，然后就在村里村外杀鸡屠狗宰羊砍鹿——音效难听至极，玩家可以买技能书，但问题是最低级的技能书也要7级，在如此困难的操作下杀刷新时间、地点都完全没有规律的怪物，玩家完全处于抓瞎状态。角色无论走路、奔跑还是打怪，都僵硬无比，操作艰涩。一系列匪夷所思的设计让人感到……已经没有语言能形容了：新手村内可以随意PK，野外的狗熊可以被引进村杀干净所有新手——需要众玩家Raid它，所谓的守卫完全就是贴图；死亡后屏幕一黑，没有复活或类似的操作提示，必须点“系统”退到人物选择界面才行，但一退，系统往往会提示“失去连接”，直接踢回桌面；游戏“贴心”的设计在于，玩家进入游戏后，Launcher界面依然存在，你可以快速再次进入……无论野外还是村里，玩家都会莫名其妙掉血或者涨血，但完全不知道原因何在；游戏设计了负重，但开个新手礼包出一堆药水直接成超重状态，而在超重状态下所有地上的掉落物品全捡不起来……游戏号称“找回初恋的感觉”“做玩家想要的游戏”，但这样一个“每天”都要进行“例行维护”的游戏——还不如让我一头磕死算了。

仙元天下（http://xy.gamesns.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	安讯网络
运营公司	安讯网络
版本号	0.9.9.0
游戏体验	浪费时间



2D玄幻类网游，背景画面还算可以，但游戏只能运行在16位色下，设置中虽有32位色选项，但并没有任何作用（退出游戏有时并不自动恢复32位色，用Win7 Aero效果的玩家会比较烦闷）。角色形象较为粗糙，细节表现很差，移动和战斗动作像是机器人一般，非常僵硬，还经常出现不合理的穿越现象（比如墙角应该有拐弯的动作，但角色却直线从墙角穿过去），一个2D游戏，角色移动时居然还有漂浮感，实在令人诧异，且角色和背景景物的比例颇有些失调。最让人难受的是怪物，由于游戏支持挂机打怪，所以怪物密度较大，但它们几乎不移动，却又有动画效果，所以整个画面就充满了蠕动感，有密集恐惧症的玩家要当心了……背景音乐倒还算欢快，音效只有战斗部分。战斗效果较为单调简陋，基本没有特效处理，游戏的任务系统非常平庸，对话打怪采集三元素再无其他，而第一个任务是杀兔子，一只2级的兔子居然需要玩家攻击八九次才死，也不知道是兔子命太硬还是玩家攻击力太弱亦或是数值策划凌乱了……大部分任务都不给装备，新手升级包也开不出装备，导致玩家在初期时的攻击防御都较为孱弱，红瓶蓝瓶消耗很猛。游戏并无其他特色，整体而言表现较为低端。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	百游
运营公司	百游
版本号	1.21120307.94
游戏体验	普普通通

梦境之城（http://mj.baiyou100.com/）





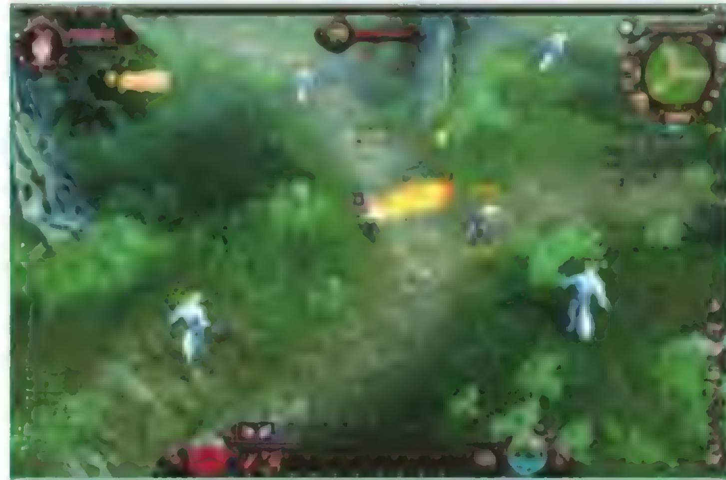
3D魔幻类网游，游戏画面在细节方面表现较差，比如抗锯齿几乎看不出来，建筑模型较为粗放棱角严重，画风略显阴暗，但在游戏甚是不错的全屏泛光效果支撑下，整体而言倒也能说得过去，但离游戏宣传的“次时代高画质画面”相差甚远。场景搭配较为单调，地面用的基本都是大贴图，零零碎碎搭配一些晃来晃去的花花草草。背景音乐单调无比，反反复复就一个旋律，催眠效果甚佳，音效倒还可以（坐骑召唤出来虽然有仰头嘶叫的动作但却毫无动静着实让人憋闷），有中文配音，而且还有零星的环境音效，比较难得。角色移动还不错，基本没有漂浮感。战斗较为华丽，光影特效出众，只是打击感稍微逊色一些，而且会出现技能滞空的Bug（比如火球悬浮在半空），另外游戏并没有设计玩家头像，只有一个职业标志填在那里，略显怪异。游戏的任务乏善可陈，基本没什么特色，除了三要素难觅其他，在任务追踪栏，击杀怪物列表的字体颜色较淡，有时混在亮色背景中难以辨识。新手帮助还算不错，每级该做什么、技能哪里学、精英怪提示等等，较为贴心。游戏有星力系统和星魂系统，前者类似于收集+锻造+附魔，后者类似于成长型宠物，总之算是个噱头。





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	无双工作
运营公司	神迹数娱
版本号	10002
游戏体验	比较不错

铁血无双（http://ws.sjgame.cn/）





准3D玄幻类网游（无法俯仰视），游戏画面还是很不错的，乍一眼看去颇有点当年《地牢围攻》的画面感觉，大模型略有锯齿，人物模型还算精致，怪物和NPC的各种贴图较为清晰，地表景物丰富。要是反锯齿能再高一些、全屏泛光再突出一些，画面效果还能再提升一个档次。另一个美中不足的就是人物头像以及各种技能、物品的图标，实在粗糙了一些，和整体画面风格完全不协调。游戏的背景音乐较为不错，但在部分场景会消失，音效较为一般，除了战斗以外较为少见，环境音效偶尔会冒出一些，聊胜于无吧。角色的移动和战斗动作非常流畅，战斗效果也比较华丽，特效应用较多。游戏的任务表现上佳，虽然模式上还是以对话打怪采集为主，但偶尔也会冒出来一些护送任务，NPC也会有些支线任务，打怪过程中还能遇到触发式的任务，在目前国产网游任务系统的制作上算是比较用心的，而且少部分怪物也都会自己的技能，偶尔也会给玩家一些惊喜。此外，打怪会出相应的图鉴，算是一个收集系统。游戏整体而言并没有什么突出的特点和特色系统，也没有什么创新之处，但胜在游戏亦没有大的毛病，且在细节之处表现颇为不错。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	巨人网络
运营公司	巨人网络
版本号	12031601
游戏体验	普普通通

乱世（http://luanshi.ztgame.com/）



3D玄幻类网游，在高反锯齿和高泛光的支持下，游戏的画面表现还是很不错的，角色模型的比例略显失调（特别是在宽屏分辨率下），特别是在上坐骑以后。此外地表景观表现较差，几乎没有什么景物，显得很是“荒凉”。文字和图像素材的结合感觉很别扭（目前很多网游都是把文字做成图像效果，这样感觉过度很自然），界面的整体搭配也不是很好，但具体也说不上来哪里的问题。角色移动漂浮感较重，骑马移动时感觉很僵硬，但战斗动作还比较流畅，战斗效果较为华丽，五光十色的特效应用很多。背景音乐比较悠扬，但音效就很差了，还以骑马为例，马蹄声基本无节奏，嘈杂一片，很闹心。游戏的任务系统并无特色，对话打怪采集而已，自动寻路系统还存在卡住的问题。游戏有意思的地方在于成就式的任务，当玩家完成某些成就后，即相当于完成成长任务，可以额外获得经验，也可以看成是另类的新手奖励，只是这个成长任务过于细致了，每穿戴上一件装备都算。顺便一说，这个游戏的优化可能存在一定问题，测试中多次遇到过热报警。游戏并没有什么特色功能和系统，整体表现一般，不过成长系统这种新手帮助理念确实不错。

月评：一个扭曲的游戏

首先，我颇为理解网络游戏的制作不易，也颇为理解一个网络游戏背后倾注了很多人的心血。其次，一个网游到底被制作成什么水准，它好还是不好，我相信无论是制作组还是运营商，但凡有点智商都能分辨出来。再次，以前总听人说网游的文案策划过得非常压抑，一直没有实际体会。

今次评测遇到了这么个网游——《魔刃OL》，它的表现已经超过我能理解的下限。

首先，我不知道它是怎么被开发出来的，这个网游让我想起了一个叫《血狮》的单机，什么地方都像，但《血狮》的诞生是在什么年代？而在如今网游制作门槛已经非常低，在各种素材、创意、系统都可以被随意抄袭的今天，居然还能诞生出这么一款网游，我着实感到费解，从画面到音效，从界面到数据，从系统到功能，它无一不再显示着它的底限奇葩。但它就是开发出来了。

其次，这个网游到底是个什么制作水准，我觉得制作组和运营商（是同一个）应该心里有数得很。即便制作组运营商完全不懂游戏，仅仅只是为了“振兴国产网游”而闭门造车闷头苦干憋出这么一个怪胎，那么他们到底有没有亲自动手玩过自己的“亲儿子”？游戏充斥的奇形怪状的画面素材、匪夷所思的Bug漏洞、诡异至极的设定设计，到底有没有经过内部测试？到底有没有经过审核评定？但它就是开始与玩家见面了。

再次，这样一款游戏，仍然搭载了不少广告语，“《魔刃OL》由网虫游戏自主研发……一款简单、公平、真实、时间收费的成年人PK游戏。游戏网罗远古玄幻精华，展现了一个浩瀚宏大的远古玄幻东方世界”“2012年最值得期待的成年人PK网游”“无任何影响游戏平衡的药品、武器、装备出售 打造一款完全公平的玩家自己的游戏”“时间收费RMB玩家=免费玩家，向虚伪‘免费’网游说不”，再加一个所谓的“初恋封测”——“让玩家找回初恋的感觉”。实话说，广告语确实不多，面对这样的游戏品质，估计压抑的文案策划们就更压抑了。宣传中的夸张部分我已无力吐槽和呕吐初恋，而对于所谓的公平游戏，其实游戏里还是有商城的，虽然没有任何物品（封测期当然不会出售道具，否则会被上头叫去喝茶的），但是有个“宝物”栏，既然叫宝物，那么效果恐怕自然不言而喻。再说“时间收费 RMB玩家=免费玩家”，这句话乍一看挺好，却表达了异常混乱和纠结的思维：既然有时间收费那么何来“免费玩家”？运营商是不是需要脑补下网游收费模式的基本概念？“RMB玩家=免费玩家”，花钱等于白花，你把RMB玩家都当脑残么？现在再威武的网游公司也不敢把这个等式举出来啊——他们最多只会说“区别不大”。直接说没有没有任何收费道具不更好么？但实际上游戏里又有商城并将会出售“无任何影响游戏平衡的药品、武器、装备”，那还是道具收费啊，又何必说“时间收费”？宣传上属于典型的“既想当……又想立……”思维，反倒衬出了自己的虚伪。但它就是这么宣传了。

最后想说的是，长得丑不是你的错，出来吓人就是你的不对了。

阿喀琉斯之踵
——解读Protoss低迷背后的种族因素

MY LIFE FOR AIUR, MY LOVE FOR YOU.

□天津 陆震

破题

总统神族今何在，诸将黯淡为哪般？

承题

IME决赛，“神族总统”MC惨遭人族新锐Puma横扫，自此陷入长久的低迷；G联赛第一赛季决赛，中国虫王XiGua力压“四神”之一LoveTT夺魁；G联赛第二赛季决赛，“美兽王”Lyn零封中国神族LoveCD登顶；G联赛第三赛季决赛，LoveCD遭遇WCG凯旋而归的XiGua，力战不敌；MLG普罗维登决赛，Leenock力挫风光无限的欧洲神族Naniwa封王；而在代表世界最高水平的GSL赛场上，继“神经刀”Inca0:4负于“大魔王”Neatea后，神族长达3个赛季未能染指四强，对阵世界顶尖选手时更是鲜有胜迹。一系列的失利引人发问：是选手实力不济，抑或种族之弊？结症何处，出路安在？

起讲

盘点神族灰暗惨淡的半年，除韩国GSL的集体低迷外，世界级联赛之中神族虽称不上“景气”，也绝非颗粒无收，MLG奥兰多战加拿大神族Huk与现已转会豪门SK的MC包揽冠亚军，Naniwa连续击败代表世界最高水准的Dongraegu、MVP、Nestea，无不大大提升了广大神民的士气，但长达半年的时间里，神族却很难找到其它值得夸耀的成绩。我们看到了选手的努力，也欣赏到一场场精彩的对决，然而神族选手能够取得精彩的胜利，却每每在通往冠军的道路上功亏一篑，能够取胜，却难以夺冠，是广大神族共同的尴尬。

入手

神族之疾略有三处：其一为内战凶险，无数豪杰尽倒于自家之手；其二为成型缓慢，部队调遣灵活不足且战斗力难以估量；其三为侦察不利，常常被对手封锁信息而导致被突袭而败。此三者相互作用，共同导致了神族2011年的大起大落，也是目前步履蹒跚的罪魁祸首。

起股

在探讨抵御虫群与对抗人族之前，不得不先审视真正的王牌杀手——神族内战。这一对抗被广大玩家评价为最单一、最无聊，源自不胜其烦的4BG对刷。由于暴雪新引入的神族折越科技，使得补给（新生产的单位抵达战场）这一平衡攻守、鼓励比赛向后期发展的机制在神族内战中荡然无存。不谈人族内战中的开矿，虫族内战中的科技，双神对决中即使多生产两个农民也将立刻表现在正面战场上少一个狂战士。补给线对进攻方兵力的削弱，投资经济、科技的守备方将面对的空前压力，开矿运营更如赌博般凶险（**图1**）。



因为快一拍出手，所以多一个狂战；因为多一个狂战，所以赢一次对拼；因为赢一次对拼，所以拿下整场比赛

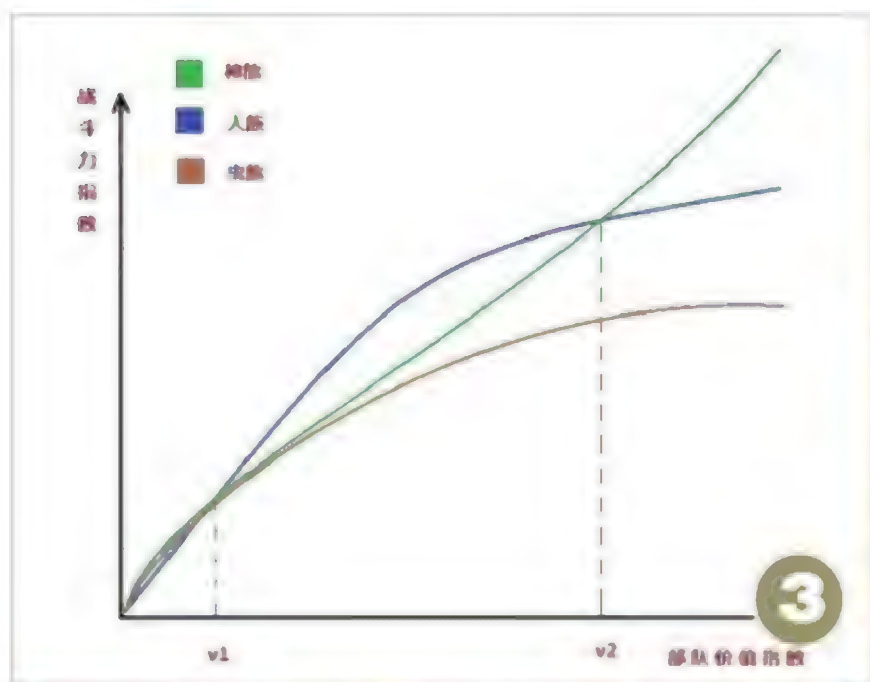
曾经惊世骇俗的“凤凰流”经历过实战考验后也仅仅只是偶尔露脸的大招，而在塔达林祭坛这张无险可守的扩口图中，4BG几乎成为内战的唯一之选。在这种纯操作的细节对拼中，由于微观操作、水晶位置导致的“偶然差别”被无限放大，成为决定比赛胜负的关键力量，MC神族内战独步江湖，荣膺两届GSL冠军，离不了其傲视群雄的操作基础。当其他神族操作提升后，神族内战便充满了不确定性，未尝一败的MC在GSL淘汰Huk后负于此前PvP从未取胜的HonUn，又在此后MLG负于Huk当为力证。细观现今世界顶尖神族相互间的胜负关系，无论是MC、Oz、Puzzle、Huk、Naniwa、Genius、LoveTT、Maced、Jim，无一具备如虫族“雀茶”、人族MVP般的内战统治力。在一场场剥离了大局观、多线能力的操作大战中，无数具备强大实力，志在夺冠的神族选手倒在了同胞面前，令人唏嘘不已（**图2**）。



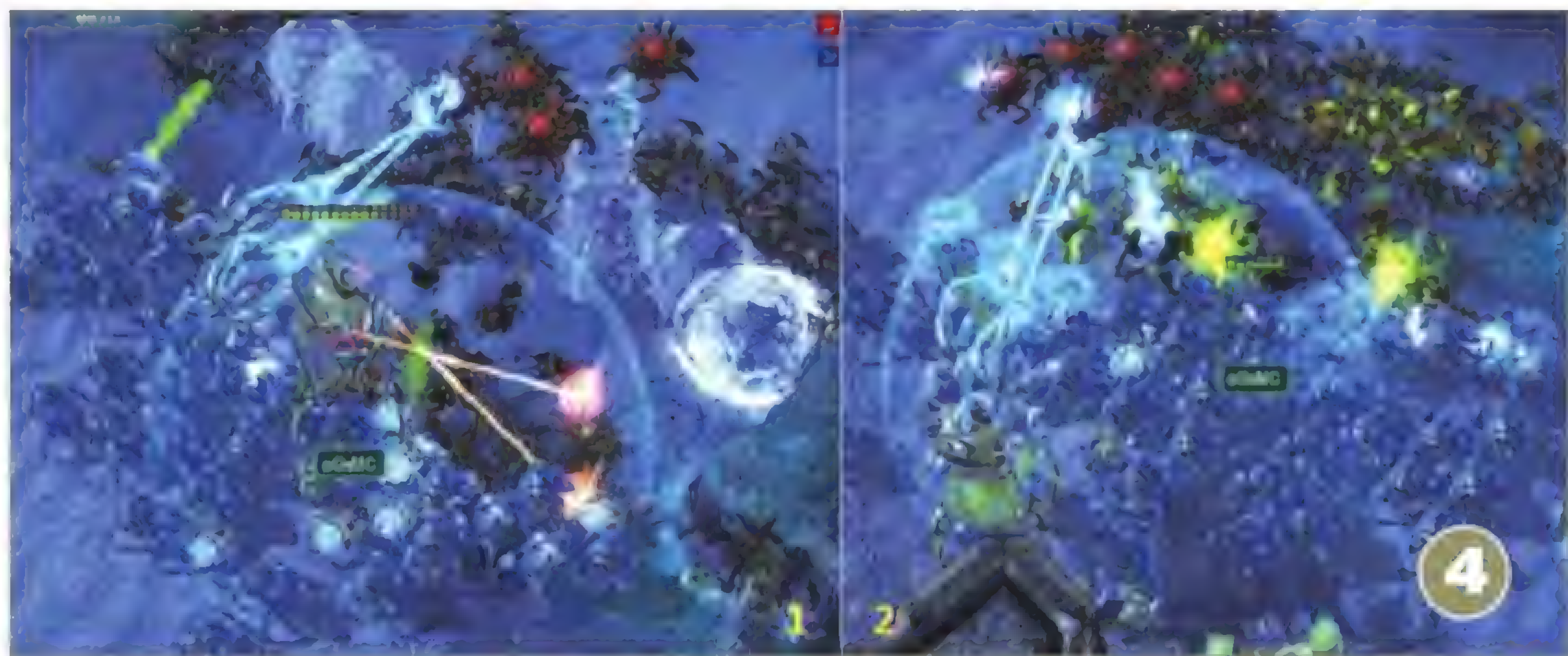
当双方选择不同的科技开局时，PvP会衍生出难得的变数，而率先开出的分矿，亦将成为两军的战场

中股

神族的第二个特点即在于兵力构成。（**图3**）随着作战单位增多，战场上部队作战能力稳步提升，然而，由于地形制约，中后期单一作战单位的战斗力随部队数量增加上升并呈现出增长率递减的趋势。以纯蟑螂构成的虫族大军为例，在地形相对于部队数量较为开阔时，蟑螂能够充分发挥其伤害输出，而当蟑螂数目增多，地形便开始成为主要的限制因素，后排的蟑螂受射程所限并不能提供有效的输出，新增加的蟑螂远没有初期有用。而今三族的主力部队构成中，虫族以蟑螂、小狗组成的低射程军队受地形限制最大，因而在固定战场容积下战斗力最先呈现增长递减；构成TvP主力的人族MM军团射程集中在5~6，由于人族单位普遍脆弱的种族特性，前期没有地形限制时战斗力普遍弱于其它两者，但随着单位增多，远程兵种在狭窄地形下的输出优势便体现出来，造成人族虽存在增长衰减，但衰减却晚于虫族，在中期出现进攻时机；相较之下，神族传统部队构成可谓多样化，近战的狂战士、中距离的执政官、中远距离追猎者和不朽者、远程的巨像（巨像可以与其他陆军单位堆叠在一起，进一步强化了混合优势）以及在PvZ对抗中经常登场的虚空舰，这种长短搭配的火力配置最大程度上减缓了战场容量对于部队战斗力的制约，甚至呈现出1+1>2的奇妙功效（**图4**）。



受战场容积限制，人族和虫族部队中后期战斗力呈现出增长率递减趋势，而神族的混合部队则可以保持相对稳定的增长（虫族战斗力的薄弱将由经济、兵力数量弥补）



巨像、闪烁追猎、虚空及哨兵组成的神族混合军团在PvZ后期对决中一度被认为是无敌的存在

优秀的选手不会拘泥于有限的条件，而会竭尽所能选择或创造对自己有利的环境。所以虫族高手将利用部队机动性优势尽量在开阔地段包夹对手；人族玩家会空投在对方矿区背后，限制对手并发挥远程优势；神族则偏爱于隘口与对手正面交战，利用阶梯式的火力配置瓦解敌军（**图5**）。



Naniwa在组建其强悍的混合军团后选择深入虫族腹地，利用地方建筑与地形配合力场形成隘口，背水一战，以一敌十！狭窄的战场让虫族单位拥挤在一起，遭到巨像收割（虫族的小狗部队会尽量选择在开阔地形交战发挥数量优势）

了解了神族军团的优势所在，反观其短板也完全地呈现在眼前。不同于虫族的蟑螂小狗、人族的枪兵掠夺，组建一支神族混合军团需要更多的科技投入与成型时间，后期战力固然恐怖，但错失中前期的进攻良机，往往让对手在经济层面占得先机，

最终利用汪洋大海湮没神族的豪华军团。除去成型缓慢的诟病，组成“无敌军团”的作战单位在其突出特点诸如狂战士有效的伤害吸收、追猎灵活应对对手空军、巨像恐怖的范围伤害之余，各自都有着明显的不足。追猎机动有余输出不足、巨像伤害惊人却易遭针对，狂战士近战缓慢难当大任，使得这支部队建制完整时千军可当，一旦某类关键单位损失过大，战斗力的下滑亦如其上升般迅速。常常出现神族与人族一场大战并击溃对方主力部队，却由于贪恋于扩大优势以残存建制追击敌军残部，或者巨像直接暴露在增援掠夺者的火力之下，或者由于缺乏伤害输出被人族以寡敌众，遭遇翻盘，这种悲剧数不胜数。故而有经验的神族大战过后不会轻易进攻对手，而扩张并补充兵力，利用后期神族混合兵种的优势逐渐消耗敌方最终谋取胜利（**图6**）。

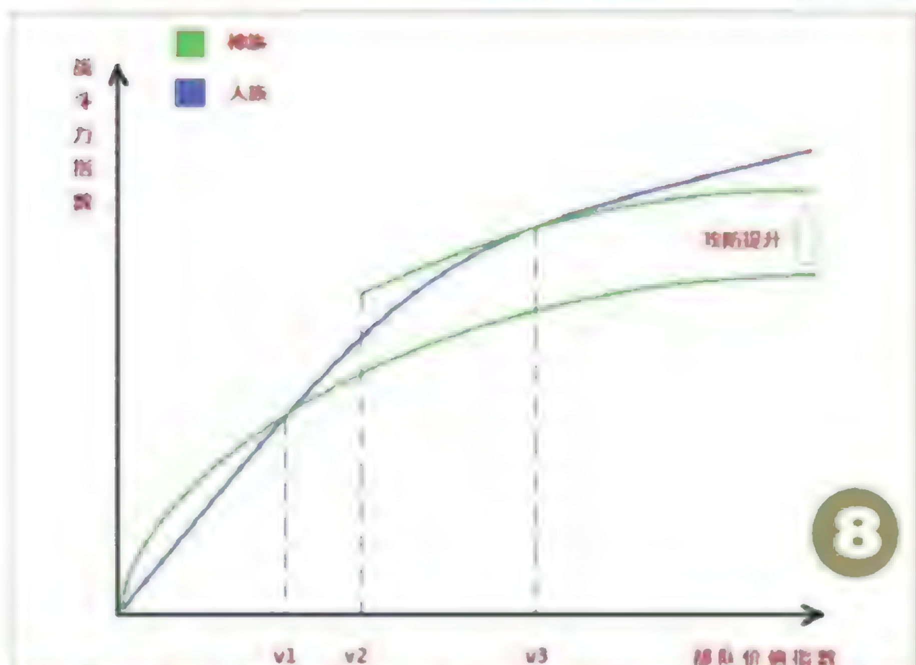


抓住MC投资大量气体资源在空军上故巨像科技缓慢的空当，Dongraegu在中期利用蟑螂刺蛇的远近搭配对以大量近战狂战士构成的神族军队发起决战，完胜对手，巨像姗姗赶来时，大局已定



由于遭遇突然的包夹，Naniwa慌乱中将狂战士封锁在力场之中而让脆弱的哨兵与追猎直接暴露在虫族的蟑螂火力之下，此战失利便在情理之中了

神族繁复的部队组成延缓了成型时间，并且让神族玩家难以简单通过数量评估自己军队的实际战斗力，此外在决战战场上，迅速展开部队、使各类单位落于相应位置对神族正面战场操作提出了更高要求。如若由于慌张力场卡住了前排的狂战士，或是在决战时追猎将大量狂战士包裹在部队中央，抑或电兵突前被针对性击杀，整体战斗力将大幅下降，使得神族在决战操作的容错性上远不如其它两族，一招棋错，全军皆殁（**图7**）。



放弃混合转而寻求单一兵种的高爆发、易操作、高容错，则彻底颠覆了原有的对抗形式

虽然混合部队构成在中后期的强悍实力令人无限向往，但其成型慢、完整建制要求高、大战低容错性让广大神族玩家爱恨交加，于是，在无数次由于细节失误崩盘告负后，以Oz为代表的新兴的神族玩家放弃了神族标志性的混合部队转而以兵营兵种为主，形成大量狂战士辅以哨兵、执政官的全新阵容。放弃混合转而寻求单一兵种的高爆发、易操作、高容错，则彻底颠覆了原有的对抗形式（**图8**）。

改变思路后的对垒寻求以速攻弥补大量近战单位所遭遇的战斗力增长率递减不足，充分利用了神族星空加速这一机制，让神族中期的爆发力充分体现出来，帮助Oz在GSL中挫败气势如虹的MMA打入4强。但正如之前的分析，缺少阶梯火力配置的神族在攻防领先的强势时机过后面临着后期战斗乏力的窘境，尤其在人族通过双BE追科技及不断地空投拖延拉平双方的攻防差距后，神族想要求战，必须通过中期施压转型到常规的VR科技或利用多兵营加入闪电科技，最终回归到混兵种组合。但前者留有巨大的转型真空期，而后者由于圣堂武士本身的低机动性与脆弱又进一步加剧了神族操作风险（**图9**）。



→闪电为以兵营军为主的神族部队提供了高伤害输出，但其机动性的短板让神族小规模胜利后追击不成，失利后又难以撤出战斗，实在难于驾驭

对阵虫族时，挑起大任的2防狂战士转变为快速提升2攻的追猎者，高机动性辅以闪烁技能让神族具备了前所未有的主动性，而由于成型较快，中期能打压虫族的扩张空间，因而迅速取代之前的VR部队成为对抗虫族的首选。除此之外，越来越多的神族高手选择VS科技开局，一方面能有效抵挡可能的蟑螂Rush（为什么是可能？且看下文），另一面高机动性的凤凰虚空能够有效遏制虫族的扩张节奏并获得虫族兵种配置的重要信息。后期转型方面，冷门兵种母舰获得了大量出场机会，黑洞加白球，或许是虫族大军的下一个噩梦（**图10**）。

与人族利用医疗运输机将单一的枪兵多线空投与虫族展开对拼、消耗的思路相似，转打纯兵营军团的神族逐渐启用了被誉为“废柴”的传输棱镜，双线甚至三线进攻人族，既然正面战场部队难于展开，就将战场延伸到敌后的广阔空间中去。在混合兵种四处受阻之后，神族开始向人族学习多线之路，意图夺回战场主动权。谁将会成为星灵的Slayers_MMA？让我们拭目以待。

后股

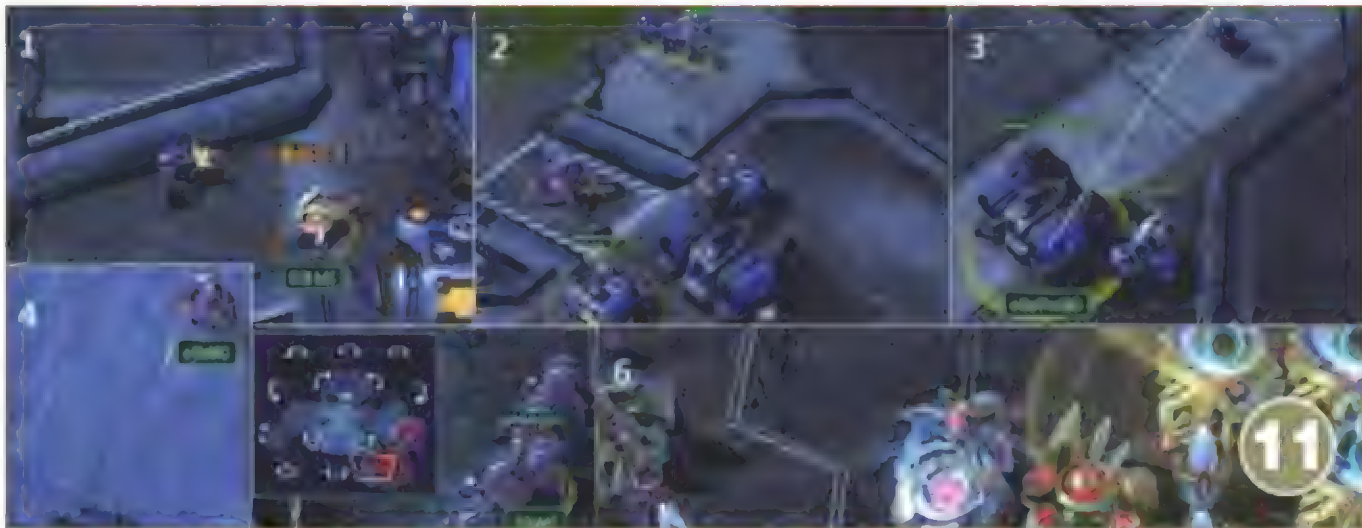
传统兵力构成的生硬脆弱之后，神族的第三个短板虽不似前两者明显，却每每在关键局令诸神殒命。高效的侦察是选手分析局势、作出判断的依据，也是电子竞技博弈对垒的核心因素，然而在暴雪“星际2”的改动之后，人族和虫族都能够轻松封锁神族的侦察，神族则只有通过加速生产追猎者来驱赶对方的侦察农民，三族的信息获取在比赛前期并不对等。虽然神族坐拥高机动性地凤凰与隐身侦察单位观察者，但在这两个单位建造完毕之前，神族的信息获取留有巨大的空白，无论选择科技或是扩张经济，都承担着巨大的风险（**图11~图13**）。

电子竞技比赛中，信息意味着比赛的主动权，丧失初期对对手的发展决策的侦察，让神族在经济、科技发展上面临着艰难抉择，投资经济所引发的风险无法用侦察减低，造成的结果便是想要安心扩张，就必须牺牲发展速度大量构建防御，或是本着“一偷到底”的投机心理希冀于对方不来Rush。而在近期的ZvP理念中，放弃经济最大化的提速狗开局逐渐成为主流：神族BF开局风险巨大，兵营开局又必须面对基地被强行打退的尴尬，就目前来看，完善的建筑学辅以快速出现的哨兵似乎是唯一出路（**图14**）。

侦察的短板百害之余留有一利，神族虽然失去了对信息的获取权，却保留了战场信息的发布权，表现



战前隐藏关键性单位母舰，决战时出其不意释放黑洞并操作执政官主动走进去，在母巢王虫脱离黑洞堆叠在一起的一瞬，Hero完成了华丽的终极绝杀



1~3 Huk前期的Probe侦察被人族的封口瓦解，而赶来做二次侦察的追猎者又险被绕路的枪兵小队截杀，在神族基地附近矿区处，人族前置兵营出产掠夺者展开双兵营Rush，终于偷袭得手。**4~6** MC前期的侦察同样被人族阻碍，其后的防守全部依靠长期经验完成，中期一把精准的雷达，让神族的科技走向完全暴露



MC农民二次侦察探到了July提速狗开局后即将完成的分矿，却对虫族初期科技走向毫不知情，此后虫族用小狗四处封锁神族侦察，摆下蟑螂巢发动7蟑螂Rush，同时派遣小狗打探神族的虚实，毫无准备的MC虚空尚未问世便打出了GG



同样面对提速狗开局，神族的二次侦察即使付出1个农民依旧全无所获。之后虫族利用提速小狗完全控制住地图，让神族的追猎难于出门。面对犹如天降的大量毒暴，神族即使有优秀的建筑学和3个地堡依旧落败



MC角落里的双VS凤凰科技在虫族突进的宿主前一览无余，Dongraegu立刻补充了大量的防空和女王，致使神族酝酿许久的大招收效甚微，反而由于气体缺乏，转型过慢被虫族一波刺蛇带走

为刻意用假象欺骗、误导对手，形如赤壁“蒋干盗书”。兵营分散放置，给人族雷达自己要全力补充经济的假情报实则多兵营Rush，暴露自己的凤凰军团，诱使虫族生产刺蛇转型巨像加以针对，或是最简单的假开矿真4BG，都能起到奇效。但这多少有点“姜太公钓鱼愿者上钩”的意味，神族发布错误信息，其本身就是一种冒险，并不能保证每次都见效。收益虽丰厚，但致命的风险当前不是每次都能得到幸运女神的眷顾，最终造成了神族可以取胜却难于夺冠的窘境（**图15**）。



经常被人族前置兵营的神族偶尔对人族用出此招，让大意的TheStC误认为MC裸双而将大量时间用于出产死神，被神族抓住机会，单兵营便将人族打至重伤，其后MC再现神级力场顺利带走了这位前队友

束股

神族三疾：内战、混兵、侦察，一者令神族诸王殁于自手，二者让神族操作如履薄冰，三者使神族前期如坐针毡，倘有枭雄得以破解此三结，加冕神族桂冠，荣登世界之巅，指日可待。

bluesky：尾声来临，主角的命运如何？“小沃迪”的命运又将如何？灾难之下，人性的扭曲、人心的险恶还有那无法说出口的感情……话不多说，请各位读下去即可一窥究竟。

无限世界之旷野（四）

□北京 杨陌



“别打死他！”有人劝阻说。

很快他们的老大灰狗雷克过来了。那件紧身皮夹克把他的肚子撑得就像一只球，这个丑陋恶心的恶棍。我驯服而可怜地看着他，不管什么时候，只要掌握着我性命的人看着我，我都愿意把他想看到的表情展现给他。我就是这样活下来的。

雷克盯着我，我不明白他那目光里究竟有什么。他看了一会儿，扔下烟头，把手一挥，偏着脑袋说：“你过来。”

我爬起身来，脑袋晕乎乎的。我觉得天旋地转，跪倒在地。

雷克走了两步，回头看着我，我咬着牙极力抗拒不断在鼓胀作痛的太阳穴，跟在他后面。他等我到了他身边，一把抓住我的脖子，什么话也没说，就那样搭着我的肩把我带走了。

我们没走多远，就看到了一堆火。它快熄灭了，看上去就像是被夜色一丝丝吸走了光亮和温度。我看到火堆里的灰烬。我跪了下来。

那如同木柴一般的已成焦炭的，就是梅莉。她还抱着小沃迪。不管她被烧成什么样子我都能认出她来，虽然我平常看都懒得多看她一眼。

“你烧死了她？”

“我们来的时候她就死了。”雷克奇怪地说，“她为什么烧死自己？”

说着他就掏出了那只锡制的扁平酒壶，往嘴里猛灌了两口，然后扔给我。我也学他的模样往嘴里灌了两口，突然，一股凛冽辛辣的气味满满地充斥了我的整个胸腔，激活了我被僵冻的肺脏。我被呛到了，大咳起来。

我弯下腰的时候还能看到有黑糊糊的什么东西在往下滴。没错，这是鲜血。那帮杂碎踢破了我的脑袋。不过没什么大不了，喝了这口酒以后疼痛都不那么强烈了，而且雷克仿佛也没那么令人厌恶了。酒真是奇妙的东西。

“他们揍了你。”雷克哈哈大笑。

我不明所以然地张开嘴望着他。雷克拍拍我的肩，打了个威风的手势，他的手下就迅速集结过来了。

“我警告你们！”他用手指在空中点着，“我警告你们！”

我们大家都在等他发话，结果他什么也没说，就那样僵着，就好像一个发条走到尽头的肥胖玩偶。显然他醉了，打了个响当当的酒嗝，翻了好几个白眼才想起接下来要说什么：“不要再碰他了。谁敢再碰他我就先捏碎他裤裆里的那玩意儿，揪下来喂乌鸦，然后再——”

他没再威胁手下们了，而是闭着眼睛拍拍我的肩，说：“因为你们以后要

听他的。不管怎么样，他是我儿子。”

紧接着，他嘟囔着说：“梅莉这个婊子。”

“那……艾富里呢？”人群里有人小声地问了一句。

灰狗雷克严厉地盯着那个方向，似乎想把说话的人辨认出来，过了好一会儿，他垂头丧气地说：“艾富里……他死了。”

他醉得厉害，还是没忘记问我：“那婊子为什么烧死自己？”

“她是个蠢货。”我嫌恶地下结论。

雷克就好像觉得我的话很幽默，发出了一阵响亮而愚蠢的笑声。

酒精在我的身体里像一条毒蛇到处乱窜，吐着猩红的信子。我那五脏六腑早就溃烂的身体真是吃不消这种刺激，但又觉得脚步虚浮中有一种快要飞起来的快乐。

梅莉，你这个蠢女人。我知道你为什么要烧死自己。我记得你在我临睡前说的话。

“不过，你确实不是他儿子。我有时候真不敢相信我能想出这么好的主意，也不敢相信我的肚子里能够埋住这么奇怪的秘密，这简直是上帝的奇迹。”

我是在你这样得意的笑声里睡着的。

没错，你烧死了自己，连同那个不知从哪里捡来的小沃迪。你抱着他，烧得血肉模糊。他们已经断定小沃迪的死让你刺激过深，你活不下去了。你死了就能永远保留住那个让你骄傲的唯一秘密。没人会知道真正的沃迪还活着，我也会活下去。然后我们就在某个季节离开这个鬼地方，黑鹰仓库的物资会给我们带来最大的机会。

你一直觉得这场灾难是被你带来的。你早就有死的想法了，你只想我过得好点儿。

梅莉你真蠢！

天气真的冷得过分。旷野里的风无休无止，就像梅莉的手在搂着我。她搂得越紧，我越感到全身发冷，仿佛一身的骨肉都在被剥离，疼极了。忍不住，我的眼泪又掉了下来。

梅莉，这么些年我一直没怎么感觉到你爱我。你这个蠢女人。

我的头疼得很厉害，也许是发烧了。我觉得全身灼热难受到了极点。

醒来的时候我敢断定这是我一辈子从没睡过的好觉。有壁炉的房子暖和得简直让我感觉自己像一只滴着油的烤鹅。

我离开雷克的家里时，有三个混混跟在我后面。现在不同了，我狠狠地给了其中一个小子响亮的耳光：“听着，你们谁要是再敢跟着我，我就让他再也起不来。”

我拔出了手枪。那三个混混迅速象蟑螂一样爬走了。

从发条橙镇到废墟的路上再也没有人敢跟踪我。他们知道灰狗雷克是什么人。他想吊死谁就吊死谁。



火柴丢失了。该死的，爬进黑鹰仓库的地道时，我的裤子被一只铁钉钩住了，我使劲拽才得以脱身。然后我继续向前爬，道路变宽了。奇怪，这条被各种废物堆积出来的通道，以前窄得连老鼠都会撞墙，每次都让我费尽了力气。也许是沃迪太寂寞了，他想爬出稍微离阳光近一点的地方透透气。

我这么想着，在黑暗中被猛地撞了一下。是通道被拓宽的时候，废墟上面垮了下来，重新把通道堵得只剩了一条缝。我挣扎着，极力要从那条缝里爬过去，然后，我就摸到了被沉重的石板与木头所压住的，一具尸体的一角。

一具尸体！我觉得我的心都快要爆炸了。

“沃迪！”我扯着嗓子喊了一声。没有人回应我。沃迪！沃迪！我慌乱地不断地喊着他的名字，试图把他从这堆木石里把他挖出来，但很快的，我发现这是徒劳。他露在外面的小半张身体，冰冷而僵硬。是的，沃迪死了。他再也不会和我在一起了。

我放开那具冰冷的尸体继续向前，我到了仓库。

仓库里黑得就像一团墨鱼喷的汁，什么也看不见。我结结实实摔了一跤，那是被地面上的一只坑陷害的。一路上到处有这种坑，真他妈奇怪。我以为我的脑袋会撞到什么，结果没有，我就那么结结实实地摔倒在地上。我一边喊着沃迪的名字，一边伸手四处触摸。

真的，都空了。

一切都被搬走了，那些肉罐头，防辐射服，瓶瓶罐罐，成箱的药品，还有偶尔能被按亮一两盏灯的旧仪器。

都空了。全都不见了。

沃迪的尸体被他们扔在了通道里。他们还顺便炸毁了通道一角，表示这个地方已经没有再回来的必要。沃迪，是我的错。我应该背着你逃跑的，我们应该踩着雪在旷野上陪伴着，能走多远就走多远，直到被发现，直到被打死。

那时候，沃迪和我说，这个世界并不是宇宙的唯一。在我们的世界之外，还有一千亿个世界，是我们无法想像也无法接触。

我在想，这一千亿个世界，被隔得太远的生命该有多寂寞。

梅莉走了。沃迪也走了。现在，整个世界上，只有我自己了。我永远只有一个人了。

真他妈孤独得要命。

我坐在地上，一颗心空空落落，我忍不住大哭起来。

突然我摸到了挂在腰上的手枪。我举起枪，在黑暗中慢慢地说："沃迪，别怕，我会来陪你。"

扣动扳机的前一秒，我手软了，我没法就这么死掉。是的，灰狗雷克杀了沃迪，至少我要为他报仇，死算怎么一回事，我随时可以！

我爬出去的时候再次经过沃迪的尸体，停了三秒钟，我全身都抖得厉害，我想去抱一抱沃迪，最终，我什么也没干，就那样慢慢地爬了出去。

当我回到小镇的时候天还没黑下来。沿着街往小镇上唯一的一间酒吧走的路上，我看到灰狗雷克正站在门口剔牙，一副得意洋洋的模样。我慢慢他向走过去，尽可能不去看他的脸。手心因为把那柄枪攥太久，都流出汗来。

没等我走近他，我就听见了"砰"的一声巨响。

是一支狙击步枪从街对面的楼顶上，准确击中了他的心脏。我看见雷克仰面摔倒的样子，就好像一只张牙舞爪的水母。这个肥得令人恶心的家伙，他的仇家太多了。

灰狗雷克从地上侧着脸看见了我，他伸出手来，在空中徒劳地胡乱抹了一把。他的手下都飞快地逃掉了，有一些忠心的兄弟松开他，拔出枪来，开始去寻找伏击者。

我走近雷克，看见他脸上的一抹微笑，莫名其妙的笑容。就好像他累得不行了被人放倒在床上时那样，有一种解脱的释然。

"我想见见艾富里。"他说。

"什么？"我瞪着他。

"艾富里。不管怎么样，他死在那里以后，我不应该丢下他。把我送过去，把我和他埋在一起。"灰狗雷克死死地揪住我的衣服，"真有你的，你把东西都转移到哪儿去了？"

大脑至少停顿了一个世纪那么长，我觉得四周的声音和光线都撤退了，耳朵里只剩下嗡嗡嗡的一片杂音。过了好半天我回过神来，才发现雷克断了气，他的手指还钩住我的衣服，肥胖而肮脏的指头僵硬了，我费了好半天才扳开。

他在说什么，东西不是他搬走的？

突然间我的心都要跳出嗓子眼了。艾富里！他让我把他送过去陪艾富里！

黑鹰仓库的通道里只有一具尸体！

我用力深深地吸了一口气。不，我还不明白这到底是怎么一回事，但我必须再次去仓库看一看。我好像看到了生命中最后一线曙光。

不知道过了多久。

我是那么小心翼翼地用一柄小铲子在刨着坑。是的，我必须很谨慎地保证别惊动上方所积压的任何垃圾。只要它们继续往下垮，我就没命了。但我必须把这具尸体挖出来。

求求你了，上帝，帮我最后一次。

当这具黑暗中的尸体慢慢被我拖到一旁的浅坑里，我知道，这是上帝听见了我的哀求声，上帝终于给了我一次好运！

我摸到了一条腿，头皮就开始发麻。要过好半天我才能够鼓起勇气。

黑暗中再一次我默默地祈祷：该死的，求你了！让这具尸体完整无缺吧！

于是摸到另一条腿时，我开始相信命运真的有好的那一面。

是的，流浪商人们找到了这里。这个鬼地方根本没我以为的那么隐蔽和安全。连雷克这样的蠢蛋都能找得到，嗅觉比猎狗还要灵敏的流浪商人也肯定能循迹而来。

他们找到了沃迪，把他送出去了，然后卷走了所有的物资。这帮贪婪黑心的商人！什么也没有给我留下，整个仓库干净得像刚砌好那样，连一点渣都没剩下来。

然后雷克带着艾富里来了，通道塌了，压住了艾富里，他就这样死了。灰狗放弃了他。

我坐在地上嘿嘿嘿地像个神经病一样笑出声来。

不管怎么样，沃迪的尸体不在这里。如果他们在这里枪杀了他，是懒得费力气把他搬出去扔掉的，这里本就该是天然的一个坟墓，不是吗？

所以，沃迪活下来了。

偏心的上帝你是会格外宠爱某些人的，这回我真相信你了。

然后，我就看到了通道尽头的灯光。

"进来，小子。"光头吉米冲我招招手，温和地笑着。

我走进去，在那间空空荡荡的房间里，看着光头吉米和刀疤山姆。他们是流浪商人，他们在旷野上四处搜罗他们能搜到的一切，然后卖给那些需要的人们。看上去像是上帝派来拯救大家的使者，而事实上，他们肮脏极了。

肮脏极了。

"听着，你需要我们做到的，我们已经做到了。现在，是你兑现诺言的时候了。"

昏暗的灯光把我们每个人的表情都照得铁青铁青的，非常诡异。

我惊讶地张大嘴巴："不是你们把



沃迪送出去，然后卷走了所有的东西？”

刀疤山姆恶狠狠地给了我一个耳光：“小子，别想耍花招！”

我的耳朵嗡嗡直响。被踢裂的后脑勺，伤口被震开了，我能感觉到温热的液体顺着头发淌下来，就像珍贵的净水一样，淌在我的脖子上，又湿又痒。

这是怎么样奇怪的一天！

是的，沃迪带着这批物资跑了。我几乎想像不出他是怎么运走这些东西的，他只有十一岁，而且他一条腿！

但他是沃迪，是我那个聪明得过分的弟弟沃迪！我干嘛要费尽力气把他送出去？因为我知道，这小家伙迟早会创造出奇迹来。我就知道！

他那脑袋瓜子里装着和我们不一样的东西！

先前所见到的，地面那些古怪的小坑，一个挨一个，是某种机械装置过于沉重而压迫地面导致的吧？沃迪甚至有可能把那张报废的自动手术台改装成一座运输机械——他以前就这么说过！

突然我有点缓过神来了。没错，把这仓库里的物资运出去，藏在别的地方或找到值得信任的交易商人，应该还有巴洛大叔的功劳。灰狗雷克不会干掉他的，再丧心病狂，巴洛大叔还得活着。他是我们发条橙镇唯一能找到的医生。那时候，艾富里还没有死呢。

甚至我怀疑梅莉和巴洛大叔有过一腿。不然，为什么他敢冒着被灰狗雷克一枪打死的危险，撒了一个谎，为我们争取到了逃跑的时间？梅莉为什么要和灰狗雷克说我是他儿子，而不是沃迪？她甚至死的时候提都没提沃迪。

我一直都没觉得她有爱过我的。而现在，现在。

大约她心里头是有一件事没直接告诉过我。在这个世界上，最可怜，最孤单的那个人，并不是那个断了一条腿的小家伙。而是安德烈。是那个终日如同一条野狗般在旷野上拼命寻找食物，永远不会被什么所压垮或击溃的，忍受着一切痛苦、折磨和侮辱，把能够找到的所有东西都会献给母亲和弟弟还装作满不在乎的，这样的一个儿子。

我突然松了一口气。是的，好像真的没有什么值得挂念了，除了我口袋里的一支旧钢笔。不过，沃迪不会再需要它了。

额头滚烫，但我还是觉得冷极了。我有些想吐，关节也很疼痛。突然我想起梅莉说过的：“我受够了。”



真的，受够了。我也受够了。这无休无止的折磨着人的生活。

他们甚至根本不知道我已经感染了丧尸病毒。

我这么孤独的一个人，活着或者死去，还有什么要紧。

然后，我听到闷闷的声音。一声枪响。

沃迪，这真是一个令人绝望的世界。你得好好地活下去，哪怕仅仅只代替我看看明年春天旷野上的第一缕阳光。

我早就知道这个冬天我熬不过去。

尾声

巨大的轰鸣声持续了好几个小时，终于一切机器声音都消歇下来以后，这片废墟也就终于被清理得干干净净了。

平整的旷野上，那些时空管理局的自动机器人都归队停止了工作，远处一个奇怪的身影慢慢踱了过来。这个年轻人瘦弱苍白，只有一条腿，另一条则是用某种奇异的钢铁机械装置来协助行走。每走一步，身后的地面上都会留下一个小坑。好像心里把这条路走过了一百次，一千次。好像这是一条回家的路，他几乎没有任何迟疑就沿着某个方向发现了一张地窖的顶盖。

他弯下腰去，掀开盖子，一股闭塞已久的发霉的刺激气息迅速涌了出来。

站在洞口，年轻人弯着腰，对着那黑黢黢的洞口，一动也不动。

如果他身边有人，一定会骇异地拉开他，然后举起手中的枪毫不犹豫开射。

地窖里潜伏着的一具丧尸，无法言语，也没行动，只是仰着头，用一双空洞的双眼，呆呆地和这年轻人对视着。他的手里还紧攥着一双满是泥尘的旧钢笔。

“安德烈，我回来了。无论活着或死去……你都是那个只知道拼命付出一切的安德烈，我知道。”

泪水模糊了沃迪的双眼。

“你永远都认得我，我知道……”（完）

作者简介：杨陌，幻想言情作家，在奇幻、武侠、言情等领域均有作品，是两届中国奇幻创作最高奖项“银河奖”得主。他以各种想象以及老练的笔法在奇幻小说界开辟了自己的道路，将幻想与言情、悬念结合在一起，拓宽了奇幻小说的发展道路。

编辑部故事
大锅仔有大智慧

■晶合料理实验室 Enigma



塔吉锅（tagine），一种源自北非且拥有数千年历史的古老烹饪器具。和大多数忌讳"干烧"的同类不同，塔吉锅最大的卖点就是可以既不放水又不加汤照样炖出一锅上等好菜——以上内容节选自百度搜索结果内容。

最近，由于编辑部附近的小饭馆开始了新一轮的洗牌，诸位编辑的吃饭形势一下子变得严峻起来。越来越多的同仁选择了自带盒饭的方案，本人自然也不例外——然而对于不善庖厨的饕餮客来说，做饭实在算不上什么高级有趣的活动。无疑，"利用最简单的方式做出上等的美食"就变成了必须正视的现实问题，而这个问题的第一个相关答案，就是塔吉锅。

上淘宝网一搜，不费吹灰之力这个号称拥有数千年北非料理大智慧的器物便顺利入手。说实话，对于这玩意的第一印象我还是相当失望的——大家请看示意图，从结构上来看完全没有任何高技术色彩嘛。（图1）



蕴含着数千年北非烹饪大智慧的塔吉锅工作原理……为啥越看越不靠谱哩？

OK，既然锅已入手，那么就让我们用实践来检验一番吧。和一般砂锅一样，煮过10分钟淘米水之后，洗净擦干重新放入焯过水的大块五花肉，加酱油添陈醋并放上两包十三香，最后犹豫再三，还是加上了标准炖肉2/3容量的清水——注意，最大的败笔就在这里。（图2）



请大家铭记这张图中的教训——别加这么多水！

调配妥当之后，加盖开炖！虽然网上的指南塔声称吉锅的炖煮时间要比一般砂锅短得多，但稳妥起见这次依然计划实行"大火一刻钟然后小火慢炖"的方案。结果不到10分钟，不看说明书的报应便出现了——这厚实的锅盖密闭效果居然如此可靠！开锅之后，翻滚沸腾的汤汁找不到变成蒸汽喷发的有效途径，结果只能从锅盖与锅底之间的罅隙中勉强以液态涌出，最终导致锅身与炉台脏得一塌糊涂。可恶，难道只能承认失败了吗？（图3）

紧急处理完毕并勉强结束炖煮之后，看看锅里的半成品本人自然不会甘心，于是索性保持锅底原封不动，继续加入洗净削好的土豆片重新调味继续开炖——这次吸取教训没有加水，当然对成品的质量此时已经是完全没指望了……

经过10分钟大火加热、10分钟小火慢炖以及10分钟关火焖煮的过程之后，怀着忐忑不安的心情揭开锅盖——天哪，这是一锅什么玩意？黑暗料理界的最新产品？（图4）

抱着"体验世间磨难"的心态试吃一片……咦，这是怎么回事？虽然卖相不堪入目，但味道却是如此让人无法抗拒！原汁炖煮的土豆片滋味不必多说，口感更是难以置信的绵软；更让人意外的是，在第一环节中咬不断也嚼不动的五花肉此时居然已经完全烂熟堪比东坡肉——好吧，从反差效果来看这道菜确实适合整人。至于你问我为什么没有试吃的照片，那是因为我根本腾不出手来拍照……



第一阶段工程产物——半熟五花肉。请无视锅边成分可疑的黑色污渍……



必须承认，试吃这种成色不祥的东西还是需要不少勇气的……

使用得当的话，塔吉锅这种来自北非的大锅仔确实是懒人的烹饪神器！



炫目度：★
口水度：★★★★★★
性价比：★★★★

注意事项

1.留意注水线高度！不要让前面的悲剧重演……
2.炖煮的时间虽然没有网上流传的那么短，但确实要比一般的砂锅快得多；
3.必须明确，塔吉锅当然不是万能的。不过，虽然它做不出回锅肉和鱼香肉丝，但如果你和我一样对"土豆烧牛肉"这种类型的料理青睐有加的话……这个大锅仔绝对值得你拥有！



大软微博话题

New iPad的发布让众多粉丝再次兴奋起来。无论你是否是粉丝之一，对“牛排”有什么看法？还有老生常谈的话题——网游。什么样的网游是大家喜欢和厌恶的？

各位又有什么样的看法？你有什么样的话题，欢迎**@大众软件果然棒**！

我们的微博地址：http://t.qq.com/popsoft http://weibo.com/popsoft

本期应用话题：你打算购置平板吗？你正在使用iPad吗？或者你已计划入手新一代的苹果王者？乔布斯逝去后的世界太阳照常升起，New iPad出世后的世界惊喜继续维持。来讲讲你对新代iPad的看法：喜欢，还是不喜欢？买，还是不买？

Sting 编：买！

李明达：没有使用平板电脑的习惯，暂不打算入手。

胡明明：苹果，依旧还是那个苹果，但已经缺少了乔布斯赋予它的性格。也许有很多人是冲着乔而入手的产品，但更多的还是真正的苹果教徒。至于我，平板还是算了，专等考上大学后的本本和MOTO的XT316了，呵呵。

魔之左手 编：常年背着单反的高度近视人员表示，高分辨率屏幕和摄像头完全无视。当然会不会硬塞给它一些功能，比如死活不给iPad 2的Siri，就很难说了。个人感觉，不值得入手，但iPad 2会很快断货的，那就只能入手它了。

望舒：虽然我也很羡慕i字头的装备……但是……但是……我来自“没有侧滑全键盘会死星”啊！

Alien_Gamer：大软的哪位老爷给个建议，iPad 2还是New iPad?



大众软件果然棒 编：以为在说吃的，抬头一看标题…… || **落念丶爱音乐的喵灬奶油球：**买个牛排尝尝。

黄哲：纵观后乔布斯时代发布的iPhone 4S与New iPad，不得不说，苹果在自身产品外观上的创新已经遭遇瓶颈，虽然苹果已经把重心转向了内在，但对于相当一部分果粉来说，外观是否够酷够炫还是评判一款产品成败的重要因素。下一代iPhone能否再次引发革命将成为苹果延续强势抑或盛极而衰的关键。

周礼斌：在Android平板还没跟上iPad水准的今天，iPad是必然的选择。但是阻挡我与iPad相会的最大困难仍然是那个万年不变的——工资你行行好，往上动一动嘛～

Sekai2012 编：我想从大软淘宝店买！

IAF_喧哗上等：就我对iPad 2的经验来说，这东西本身可给85分，但加上那五流软件iTunes，立刻倒扣50分。

卡斯特罗的烟斗：我想把肾留给iPad+!

冬夜拉尼娜：曾经没Win8的时候我考虑过。现在不考虑了，X86板子续航再差都是X86……然后就是有一堆目前ARM做不了的事情……

大众软件果然棒：看起来还是持观望态度的人多。平板电脑的发展看起来也迎来了一个瓶颈。更多的人还是在期待平板电脑的一个革命性的变化。但这个变化现在还无从知晓应当是什么，该如何变。

本期游戏话题：好的网络游戏有很多，无论你是玩上一两个月还是一两年，总有放弃它们的时候，你为什么不想继续玩了呢？现在的你希望玩到什么样的网络游戏呢？

Joker 编：主要还是朋友都走了就不知道网游再玩下去还有什么意思，游戏的内容玩到一定程度确实会无聊的。

小六：我现在主要是因为学习的原因，也有因游戏后期大量的不公从而放弃继续玩下去，另外朋友的退出也是有的。但网游终归是游戏，再怎样的网游也无法满足所有人的要求。只是希望国内多些大作。

张无爱：看来杨兄也有被游戏玩的感觉|| **@杨文韬 编：**最近不玩某个网游的原因是：感觉其烦恼度已经超过了乐趣度，于是果断放弃。

魔之左手 编：工作太忙放弃了WoW。其他的么，基本上都是因为开始收费了。

周礼斌：当时的石器时代是和初中同学一块玩的，但是因为玩游戏的条件不好，终于连一张点卡都没消耗光就……后来跟风玩了下MU，不过因为忍受不了无聊的流程最终也……至于传奇什么的，貌似连1个小时都没有。玩得最久的WoW，从公测第一天开始到60级一共花了1年，然后从60级到70级花了半年，然后……没了……



望舒：很多网游都是因为最后内容重复枯燥而放弃。个人认为国产网游有一个通病：耐玩性不够。很多时候是依赖游戏中的人际关系来减少用户流失。放弃“剑网三”是因为收费，据说现在也不行了。挺期待九阴的，却收费了……梦想着出现这样一个网游：能够让我们很认真的RP其中、乐此不疲。我想，这不仅是我一个人的梦想……

甲骨文 编：热情最高的是EVE，但太耗时间。

Sting 编：天下哪有不散的宴席，散场的各种现实和非现实的原因跟生活中其它相聚并没有两样。

Mr钟小宇：游戏里认识的人太少，后认识的不好抱团……大部分游戏后期组队太费劲。不论是否组队副本都消耗时间过长，长久下去没了兴趣。

微博-小星：我表示因开挂的太多，放弃了CSOL。最想玩有创意的游戏，现在的游戏总觉得是一个模子出来的……WoW太贵，学生党路过～

大众软件果然棒：网游，同质化以及外挂等等是最大的毒瘤。千篇一律之下，网游也就只能靠其他的一些手段拉住玩家了。当然，还有一些是外部原因，不过更多的还是开发商自己的问题。

读者来信

bluesky：时间是过得很快的。当初的聊天、信件等等总觉得是昨天发生的。今天的自己依然在做的事、已经放弃的种种，将来想要做的、希望看到的……有目标才能脚踏实地前进。如果正在阅读的你有什么想说的话，欢迎来信告诉我，当然也可以在腾讯或者新浪微博中@大众软件果然棒。

一直想给我最爱的大软提几个意见，可又没空动笔。一晃我已然看了十年大软了，最近突然发现大软每月的中旬刊都不太好买，上次走过多家报刊亭都没买到，挺郁闷的。记得在中学初一的时候还发过一封说是自己想去当小编的邮件，回信里林晓姐姐说以后考上大学才能怎样怎样。想想时间过得还真是快。现在已经上大三的我依然看着大众软件，这不得不说是件幸福的事情。今天意见方面实在没想到什么，就在此说说我对现今游戏的想法吧。

无论是网络游戏还是单机游戏，首先要说的就是跳票。跳票实在是让人无比纠结的事情。跳票大哥是暴雪，出的游戏不跳几次就不叫大作，而且跳票跳得越多玩家反倒越多，期待值也越高，不过游戏品质也确实很不错——这是个跳票界的例外，而且仅此一例。在玩家习惯了漫长等待的同时，开发商官方也会放出一些诱人的消息来继续吸引玩家的视线：“这都是合理的”。例如“经过公测出现了无数Bug，我们为了让游戏更完美，不辜负玩家对我们的希望，本着认真负责的态度，才一再跳票”等等……这些看似冠冕堂皇为我们着想的理由也还勉强能令人接受。不过在这个物欲横流人心不古的年代，游戏厂商在跳票的次数上也应当多考虑一下玩家的感受吧？因为等待实在是一件很痛苦的事情。拖得越久玩家的期待值可能会随之增高，但游戏的品质若不太尽如人意的话，其结果肯定是骂声如潮。毕竟玩家也不似原来那么好糊弄了，口味也越来越刁。想当初没有网络的那个年代，大家一起玩FC，幸福感已然就悠然而生了，而且当时主流媒体就是电视，没有现在这么愤青和能随意发表自己观点的地方。咳，扯得有点远了，接着说跳票。吊胃口这种事一回两回还好，多了就让人有些麻木，除了那些比较狂热的爱好者之外，大部分人都各有各的事也不会太过于关注，总之有得玩就好。所以玩家都是这个态度，制作商们自然更是高枕无忧地继续着他们的跳票生涯。

除了跳票，买不买正版又是另外一个焦点问题。对于习惯了享用免费午餐的人们来说，交费实在是有点七个不情八个不愿，但是单机数字版的出现又不得不在这方面让我们玩家们做个抉择（破解无视，那是另外的话题了）。我想这个问题在不久的将来一定会得以解决。因为这除了涉及思想上的问题之外，还存在着价格问题，还有我国的国情。如果我们的生活水平渐渐提高，老百姓手里的盈余不用再天天跟着萝卜白菜较劲（貌似夸张了一点）了，那我们花个几十块钱买盒标准版什么的应该还是不成问题的。其实我倒也有个方法让不想买的朋友们觉得心里舒坦点：我们大可不必想什么为了单机游戏事业，打击盗版共建和谐社会等等，这些个想法是好的，但是我们作为普通人，从投资的角度想，希望的是厂商可以尽量将正版做得精益求精，这样就可以让购买的正版游戏有收藏价值。既然具有收藏价值，我们就可以不只是把买游戏看成是买游戏，而是一种投资。玩游戏还能赚钱这是件多美好的事啊~当然这也必须由厂家配合，但不失为一种好的促销手段。厂商和玩家各取所需，这又何乐而不为呢？

第三嘛，作为一名“英雄无敌”系列的老玩家，期待着新作的面试。因为这个充满趣味的沙盘带给了我们太多的快乐，也让我们领略了神秘的欧美神话。无论是已经半路折腰的3DO还是现在的Ubi Soft，希望他们都能重塑“英雄无敌”当年的辉煌，不要让很多人老死命地抱着第3代（死亡阴影）不放了，也让“英雄无敌”这块金字招牌继续霸气外露！

最后，祝大软越办越好！

网友 Linxinbtx

快评

哈哈，第一时间买到了……不过很遗憾，苦逼的高三党的膝盖没法中箭啊~泪奔！**（网友 希尔达索）**

终于等到“老滚”的专题了~**（网友 狸什么猫）**

bluesky：嗯？“膝盖中箭”的还真这么多啊？还有想中箭却没机会中的……好吧，面临高考的这位先把考试这关过了，暑假就可以爽爽地玩啦~还有那位，“终于等到这专题了”……那么，请问这次的专题如何？

你手中的这本杂志，有什么想法和感受请立刻告诉我。你可以发送Email到bluesky@popsoft.com.cn，也可以寄送读者回函卡到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，还可以在腾讯及新浪微博上@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼物。



林晓在线

林晓：春天来之前，冬天是要肆虐一番的，所以周遭的人都感冒了，虽然轻伤不下火线，但架不住头晕腿软以及没完没了的喷嚏鼻涕，该去医院的去医院，该回家休息的回家休息。不过杂志不能不按时出版，于是编辑部里就像排责编顺序似的大家轮流得一次流感，工作是一点儿没耽误。看大软人的责任心……啧啧，自我夸奖，那也是种美德是吧？

大软400期已经出版，心里想对400期说的话，一页版面装不下，留到500期再说吧。从400期到500期，33个月的时光，又该有一代人成长起来了。那时的我，那时的你，又该是什么模样？

林晓随笔

春探**法源寺**

■北京 林晓

早就听说法源寺的丁香好，却不是从李敖先生的《北京法源寺》那里得到的知识。原来北京每年都有一群诗人，在春暖花开的四月去法源寺聚会，赏花吟诗，闲逸风雅。因此每年都说要去，总归是俗人，老被琐事牵绊，丁香诗会终成为一个理想，朦朦胧胧在脑海中闪烁着。

今年北京的春天来得晚，以往两个月之间陆续开放的花朵都挤在了一起：大街小巷，河畔湖滨，桃花、樱花、玉兰、叶子李、桐花……花事繁茂，令人目不暇接。每日穿行数十公里城市间去上班，一路艳丽，京城无处不飞花。

于是终于决定偷取浮生半日清闲，去法源寺看丁香花。寺庙藏在南城牛街，门前影壁后建了广场，旁边是一座绿色的清真寺，两种宗教，在此相安无事。去前到网上查询法源寺资料，才知道这是北京最古老的寺庙，从唐代至今，天灾人祸，历经劫难而尚存，甚为不易。现今寺中建筑雕刻、树木花草，还有许多古物，岁月给它们锈斑与苔藓，沉淀下许多故事。

进寺发现果然有许多丁香，一丛丛如云朵般飘在枝头，或白或紫，花繁茂，味清远。花树之间，徜徉留恋。然而海棠开得更好，艳丽娇媚，一两株的气势便将成片的丁香都压了下去。寺庙中游人稀少，往来僧侣与香客安静而沉稳，任由花开花落，自在本性。昔日这里的丁香号称香雪海，曾与崇效寺（网上资料误写作崇右寺，以讹传讹，因此特在此纠正）牡丹、恭王府海棠一起并称京畿三大花事，而今能寻的就只有丁香了。

其实法源寺真是好寺庙，不说诸多历史典故，也不说三层铜铸的毗卢佛、珍贵的紫光檀木卧佛，还有那曾经是西华门内玉钵庵之物的巨大雕花石钵，单是僧侣们的颂经，便值得一听。要知道，这座古寺可是中国佛学院和中国佛教文物图书馆所在地呢。









左上图：寺中一角

左下图：盛开的鲜花提醒我们：春天到了

下图：法源寺大门

观影

《大追捕》

■北京 冰河

文天祥在《正气歌》里说“时穷节乃现，一一垂丹青”，就是讲一个人到底是怎样的人，往往要在很极端的条件下才能表现出来。这话说得很有道理。人都是会伪装自己的，不逼到角落里，难以判断一个人的真面目。最近上线的香港电影《大追捕》说的其实就是这么一件事情。



一个在牢里蹲了20年的前强奸杀人犯，出狱之后开始跟踪前受害者的父亲，没过几天被跟踪的人惨死，而另一个少女也被他跟踪，于是警方开始追查这个出狱的前杀人犯……听着好像一部很普通的香港B级片，只不过主演是香港金像奖影帝张家辉和任达华，一个是匪，一个是警。这听着又好像典型的香港警匪片啊，不过相对于以往香港警匪片的直白和火爆，本片倒是更有几分日本悬疑推理片的味道。所有线索指向的匪，未必是真正的匪，而一根筋紧追不放的警察，倒是很有周润发当年的风采。后面的路数就是我们过去经常见到的那样，警察和匪徒最后慢慢的相互理解明白，携手对付真正的罪犯，在付出惨重的代价后，真相水落石出。

已经有些剧透了，所以不讲太多，本片最大的看点是：一个父亲对儿女的爱能到什么地步。按说这应该是一个没什么玄机的话题。父母对子女的爱，当然是大爱无疆的。但这种爱从事实中体现出来的时候，却可能极为触目惊心。因为这种爱的表达，未必是他人，特别是被爱的那个人能理解的。爱与孤独的话题，扔到现在的社会里，其实是一个非常广泛而无奈的命题，从豆瓣上的“父母皆祸害”小组就可以看到这种源自于爱的冲突。其实这是一个很有价值很值得发掘的话题，可惜如今的电影往往是从爱的施与方角度出发，忽视被爱的那一方。本片里就尽力突出了父爱的伟大和隐忍。这固然动人，但子女的想法如何，一如既往只是那种“最后的恍然大悟”，一定要那么多年之后再恍然大悟么？不能早点说清楚么？所以从故事的角度说，本片的情节脉络有些不连贯，说服力也并不算很强，完全是靠着两个影帝的个人表演挽救了这部电影原本不甚突出的品质。如果说这片子还有什么值得一看的，大概就是那个一直被跟踪的小萝莉了。嗯，真萌啊！

佳作推荐

★《异星战场》：上世纪30年代的文学作品改编，号称是《星球大战》和《阿凡达》的灵感启蒙，爷爷辈的穿越剧。

动漫

很严肃的搞笑，《创圣大天使EVOL》

■江苏 Yuko

《创圣大天使EVOL》是2005年《创圣大天使》的续作。它的背景设定在前作一万二千年之后的世界。与其认为本作开启了新的故事，不如联系前作将庞杂的背景理顺——神话中，杀戮天使阿波罗与人类塞莉安相爱，舍弃了自己的翅膀并背离了自己的种族。转世后的他们共同创建了爱与和平的香格里拉，在此制造出机械天使Aquarion（3台飞机组成的战斗机甲），而后借助太阳之翅的力量将堕天使的基地与堕天使一起封印。然而每过一万二千年堕天使就会苏醒，给世界带来新的杀戮，此时阿波罗与塞莉安便会转世与其对抗。神话的传承让《创圣大天使EVOL》的主线明朗起来：3个能发动太阳之翅的力量的人，驾驶着Aquarion消灭邪恶势力……



动画的原作依旧是被称为《超时空要塞》之父的河森正治，监督变更为山本裕介（参与《乱马》《欢迎来到NHK》等制作），系列构成是冈田磨里小姐（参与《黑执事》《放浪息子》等制作）。最后音乐方面仍然是菅野洋子（作品有《超时空要塞》《攻壳机动队》《超时空要塞F》《创圣大天使》等）担任主题曲的创作。遥想2005年，一首《爱している》（阿姨洗铁路）以及美妙的BGM竟成为笔者追完《创圣大天使》的唯一动力。由于动画的音乐品质远远超过了动画本身，创圣系列被奉为经典的原因大概也是菅野阿姨的音乐的功劳吧。与此同时，AKINO也为新的主题曲献唱，新OP与ED再次突破天际！

在更注重“音乐制作+声优阵容+高画质”的一月番中，《创圣大天使EVOL》的表现也可圈可点。习惯了各类古怪雷人的设定，Fans纷纷表示本作作为搞笑片来看也很带感——恋爱禁止条例、裸飘、机械合体时的福利什么的。那些“严肃”的搞笑，让人在燃起来的同时忍俊不禁。加上闪瞎眼的CV阵容：梶裕贵、茅野爱衣、花泽香菜、中村悠一、浪川大辅、铃村健一及中岛爱等名声优，Yuko酱认为这部作品很是值得一看的。

新番速递

★《黄昏少女×失忆》——学校怪谈，口味奇特。“黑长直幽灵学姐”控请务必攻略此作。

★《荒川爆笑团》——高度还原漫画搞笑氛围，戳中你的笑点。冲着小栗旬和成田优也要补噢！

剧集房

像服务生一样**去战斗**

■四川 戈衣

情景喜剧《破产姐妹》，第38届人民选择奖最佳喜剧类新剧，由《欲望都市》总监Michael Patrick King打造，台词犀利、笑点密集，第一季正大受好评连载中。

本剧主角是两个美貌的妹子：生而贫穷的褐发美女Max，天生劳碌命，同时打好几份工，性格强悍，作风豪爽，男人运却很糟糕，遇见的不是爱脱衣服秀肌肉的花心男，就是文艺小清新的暧昧男；出身上流阶层不食人间烟火的金发大小姐Caroline，父亲破产家道中落，过去的追求者消失，曾经的朋友唯恐避之不及，拖着行李箱流落街头，直到遇到嘴贱心软的Max……



Max和Caroline潜进Caroline被封的豪宅，首饰珠宝衣服一律穿走，看起来活像两棵夸张的圣诞树。她们开始了热闹的同居生活，Caroline那匹帅气的抢镜的马被委屈地养在狭小的后院，总是不甘寂寞地把脑袋探进门窗。

吐槽狂Max和天然呆Caroline有一个小小的梦想：开一个纸杯蛋糕专卖店。Max烤的纸杯蛋糕令人倾倒，Caroline又拥有商业天赋。为了赚到25万元的启动资金，她们在某家低档餐馆打工：老板李是个满口“Chinglish”的小个子中国人，厨师Oleg是个热爱荤段子的好色俄罗斯人，收银员Earl是个沉迷音乐的黑人老头，加上这两位性格迥异的服务生，日常生活充满了欢乐。

每集结束后都会有目前累计资金的统计，而眼下的数字距离目标还远得很呢。

可爱女服务生大盘点

★《老友记》：娇生惯养的富家千金Rachel逃婚后在中央公园咖啡馆做服务生，与好胜的Monica同居，开启了友情爱情的新篇章。

★《真爱如血》：酒吧女服务生Sookie拥有读心术，生活在异常嘈杂的世界，直到遇见了英俊忧郁的吸血鬼Bill。

体育圈

黑马化为**天马之资**

■北京 Joker

北京时间2012年3月7日，亚洲足球冠军杯，双方队伍，广州恒大对韩国全北现代。一支是中超黑马，另一支是亚洲老二（上届亚洲杯的亚军，我没有恶意，真的）。结果似乎是板上钉钉，中国足球近些年的低迷走势也难叫人提起兴趣，似乎一切都会平静的结束。



但是第二天，整个中国足球圈疯狂了。5：1！恒大横扫韩国K联赛冠军全北现代！你没有听错，一场酣畅淋漓的大胜让整个亚洲知道了广州恒大。恒大的小伙子们用这样一个比分狠狠地扇了那个在赛前还豪言“百分之百取胜”的韩国教练一记响亮的耳光。低迷的中国球市已经有多久没有像这样狂欢过了。如果说去年恒大在中超赛场上带给了广州人民无数欢乐的话，那么如今驰骋在亚冠赛场的他们就把这种欢乐扩散到了全国还在关注着中国足球的球迷中间。

恒大的成功，少不了恒大集团的财力保障，也少不了球迷们的支持。但是，我们不能忘记那个倔强的韩国老头：李章洙。这个倔强的韩国人不仅带给了恒大明确的技、战术，还将自己坚韧的性格和超强的自尊带给了球队。“与韩国的俱乐部打比赛，作为职业教练，我有自己的人格，我有我的这种自尊心，我不想把我的自尊心丢在这儿，在我的祖国丢尽我的脸面。比起在其他地方（输球），在韩国我更输不起！”也许中国足球，缺少的就是这种输不起的底线。

新闻流言板

★CBA半决赛山西赛场再次上演不和谐一幕，荒诞的借口和不完善的管理制度让中国职业篮球又一次成为了笑话，需要反思的不仅是管理方，球迷们也应该反思下自己的行为是否是对赛场的一种玷污？

★欧冠赛场拜仁慕尼黑继联赛7：1血洗霍芬海姆后，再以7:0横扫瑞士巴塞尔（总分7:1）并昂首进入八强。两场打入14球，德甲巨人的攻击火力之猛让人咋舌。其中戈麦斯两场比赛独中7球，“超级马里奥”用实力回答了对他的所有质疑！

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	谷歌浏览器Chrome	2387
2	暴风影音	2179
3	WinRAR	2088
4	迅雷	1805
5	QQ	1802
6	搜狗拼音输入法	1779
7	酷狗	1690
8	千千静听	1488
9	360安全浏览器	1450
10	卡巴斯基	1382

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年3月

编辑点评：任何事往回想都会带着阴谋论的残影。很多人喜欢Chrome，收藏夹、设置的同步是重要理由；为何别的浏览器开发此功能却无法普及？因为只要注册同步账号就会拦下许多用户……为什么Google一开始做Gmail？你懂的。

大众软件硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	固态硬盘	10.00%
2	AMD Radeon HD 7系列显卡	9.55%
3	NVIDIA 6系列显卡	9.55%
4	安卓4.0平板/手机	7.73%
5	AMD A系列APU	6.82%
6	Intel Ivy Bridge处理器	6.82%
7	Windows 8平板	6.82%
8	苹果New iPad平板电脑	6.36%
9	诺基亚Windows Phone 7手机	6.36%
10	索尼PSV掌机	5.91%

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年3月

编辑点评：某小编的SSD硬盘在本次“特别策划”Windows 8兼容性测试中受损，一睡不醒。虽为“工伤”，但该小编仍旧对其情思难抑不可终日……这次固态硬盘攀升到第一名，有足够理由猜测其怨念之强大！

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Ugly Meter	QQ 2011
2	Mobilocation	快捷酒店管家
3	Office Assistant Pro	GuanZ_pon
4	iPhoto	微信
5	高德导航	Lie To Me Free
6	手机铃声	UC浏览器
7	Battery Doctor Pro	玩机宝典
8	BlackList Pro	美团电影
9	随手记专业版	TouchPal Contacts
10	Weico Pro	友联系

数据来源：App Annie·2012年3月20日

编辑点评：收费榜第一名“Ugly Meter”是一款搞怪软件：只要用它拍摄你的脸部并扫描后，就可以得出从1到10的“丑陋”指数。你了解手机用户现在喜欢哪类软件了吧？另外，New iPad发布会上宣传的iPhoto，已可使用了。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载榜	用户热评榜
1	安卓优化大师	TSF桌面
2	360手机卫士	快图浏览
3	手机QQ浏览器	魔幻时刻照相机
4	新浪微博	专业绘图
5	谷歌地图	大众点评
6	UC浏览器	海豚浏览器
7	流量监测仪	Moboplayer
8	Adobe Flash Player	谷歌地球
9	瓦力短信	透明屏幕
10	海豚浏览器	哔哩哔哩弹幕视频

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）·2012年3月

编辑点评：相信不少智能手机发烧友早就在TSF官方视频中领略了这款3D桌面的新鲜魅力，现在这款软件已经正式登陆Android平台。这是一款拥有全新操作模式界面、用户体验堪称惊艳的软件，作为Android用户，你一定不要错过！

2011年中国十大最佳独立非盗版文学类网站		
排名	网站名称	2011年月均覆盖人数（万人）
1	起点中文网	2731.7
2	小说阅读网	1063.7
3	红袖添香	981.4
4	晋江文学城	871.0
5	言情小说吧	706.1
6	潇湘书院	613.2
7	纵横中文网	535.1
8	起点女生网	497.5
9	逐浪文学	483.9
10	17k	482.5

数据来源：iResearch·2012年3月

编辑点评：网络阅读已是重要的阅读渠道，这不仅是微博与论坛阅读，从榜单的月覆盖人数来看，专门的小说与文学类网站也占据了绝对重要的地位。本榜单中针对女性读者的垂直网站数量不少，主打此细分市场的战略已证实可行。

国内网民分辨率使用情况月度榜			
排名	分辨率	使用率	占有率
1	1024×768	27.98%	29.53%
2	1440×900	20.70%	19.52%
3	1366×768	17.89%	18.95%
4	1280×800	10.82%	12.11%
5	1280×1024	5.89%	5.51%
6	1680×1050	4.62%	3.46%
7	800×600	3.70%	2.37%
8	1280×768	3.18%	3.45%
9	1152×864	3.14%	3.20%
10	1280×960	2.07%	1.92%

数据来源：CNZZ·2012年3月

编辑点评：表中所列数据为2012年2月的统计结果。世界的发展有时远远快于我们的想像，但有的时候，这只是因为前锋走得太快，望着高居榜首的1024×768的标准17寸台式显示器分辨率，你是否也和笔者一样，有意外的感觉呢？



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　**收款人地址：**北京市100143信箱103分箱　**邮编：**100143　**汇款金额：**XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称：大众软件读者俱乐部　**网店地址：**http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　**联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN